すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
平成15年7月1日発行（毎月1回1日発行）
第4巻 第7号 通巻第38号

月刊アルカディア7月号

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE

# ARCADIA

enterbrain



The ultimate system beatmania deluxe version.
beatmania IIDX 9th style

SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS
アヴァロンの鍵／F-ZERO AX

WCCF2002-2003
WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003
完全保存版
歴代シリーズ全選手データ公開

GUILTY GEAR XX #RELOAD
式神の城II
BORDER DOWN
VIRTUA COP3
TIME CRISIS3

特別付録
B2判「式神の城II」描き下ろしポスター

2003 7 JULY
No.038
650yen



TRIFORCE
NAMCO・SEGA・NINTENDO
TRIFORCE is a trademark of NINTENDO.
レーシングだ!
「F-ZERO AX/GX」
オフィシャルホームページ
F-ZERO.jp
©2003 Nintendo
©AMUSEMENT VISION / SEGA, 2003
F-ZERO is a trademark of Nintendo.
SEGA®
株式会社セガ
セガAMユーザーサポートe-mail: AMusersupport@soj.sega.co.jp
セガのインターネット・ホームページ
「SEGAオフィシャルウェブサイト」
最新アミューズメント情報をご紹介。
SEGA OFFICIAL WEB SITE
http://sega.jp/
ここに記載されている製品の内容は、予告なしに変更される場合もございますので、ご了承下さい。


SEGA av
これが宇宙最速
F-ZERO AX™
エフゼロエーエックス
時速2000kmオーバーの世界がプレイヤーを熱狂させる。
超人気シリーズ最新作 いよいよ発進!
F-ZERO LICENSE CARD
カードを購入するとマシンのカスタマイズや
オリジナルマシンが使用可能に！
ニンテンドーゲームキューブ
メモリーカードとの連動で
どんどん広がるF-ZEROの世界！
DXタイプ
スタンダードタイプ


鋼鉄の怪物（モンスターマシン）、現る。
METAL SLUG 5 ™
新しい敵! 新しいスラッグ!
すべてがパワーアップした
ネオジオMVS最新作『メタルスラッグ5』
出撃準備よし!
©PLAYMORE 2003 ◆「メタルスラッグ」は株式会社プレイモアの登録商標です。
KASUMI
GENJURO
BARLOG
BISON
SNKキャラとカプコンキャラが、ネオジオで激突!
SVC CHAOS ™
SNK VS. CAPCOM
ネオジオロム版、
いよいよ登場!
新豪血寺一族
闘婚
プレイモアから。
ネオジオ家庭用ロムカセット
『新豪血寺一族　闘婚~Matrimelee~』
5月29日発売予定／価格39,800円（税別）
発売元:株式会社プレイモア
PLAYMORE
©NOISE FACTORY ©ATLUS 1993,1994,1997,2002
SUN
株式会社 サンアミューズメント
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14-12
NEOGEO PLAYMORE
◆NEOGEOは株式会社プレイモアの登録商標です。

ゲームクリエイター志望者、必見＆必聴！

アミューズメントメディア総合学院・ゲームクリエイター学科Presents!

# オープンセミナー開催！

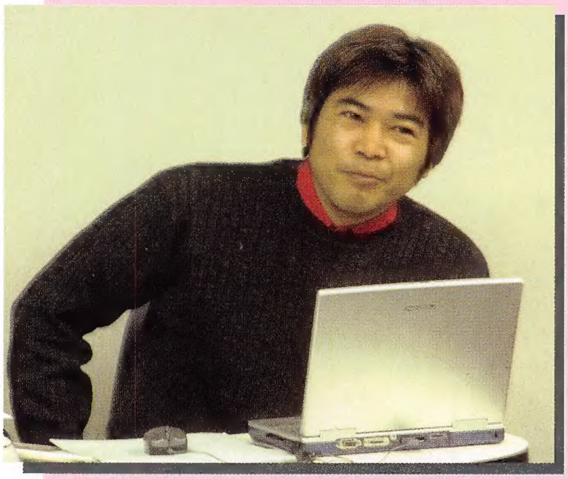
参加無料

黒田愛美プロデューサー、大いに語る！

## 「世界で活躍する日本人クリエイター達」

| 東京校 6/14 (土) | 大阪校 6/15 (日) |
|---|---|

●受付12:30～ ●開催13:00～14:30（予定） ●高校生以上 ●要予約



◀ 黒田愛美（くろだ まなみ）氏（本学院ゲームクリエイター学科教育顧問）

元気（株）でゲームのプランニングやプロデュース、広報、SPまでを手広く手掛けた後、現在は（有）Delを立ち上げ、引続き数々のゲーム制作に携わっている。
"結城譲"や"エンペラー黒田"の名前で、執筆やマスコミの世界でも活躍中。
代表作／「首都高バトル」（PS）プロデュース、「剣豪」（PS2）プロデュース、「UFC」（PS2）他





◀特別講義で学院生を指導中の黒田氏

### 今回のオープンセミナーは……

ラスベガスで開催される世界最大のゲームショー、"E3"。その"E3"に作品を出展し、世界市場を相手にゲームを創り続ける黒田愛美プロデューサー（写真）をゲストに迎えて、"E3"の貴重な資料や新しい話題の披露はもちろん、海外ゲーム市場における日本人クリエイターの評価や、若きクリエイター志望者に求められるものなどを語ってもらいます！

### 体験説明会も開催！

●受付12:30～ ●開催13:00～17:00（予定）●参加無料 ●高校生以上

| | |
|---|---|
| 東京校 | 6/28 (土) 7/12 (土)・19 (土)・25 (金)・26 (土) |
| 大阪校 | 6/28 (土) 7/13 (日)・21 (祝)・27 (日) |

### あなたの街で開催！ 夏の地区説明会！

●受付12:30～ ●開催13:00～16:00（予定）　会場などの詳細は、お気軽にお問合せ下さい！

◆7/19 (土) 高松・金沢 ◆7/20 (日) 岡山 ◆7/26 (土) 広島
◆7/27 (日) 札幌・仙台 ◆8/3 (日) 名古屋・福岡

多くの夢をかなえて、今年創立10周年！

## アミューズメントメディア総合学院

東京校／大阪校 全学科とも全日制／2年

学校見学、個別相談いつでも大歓迎！

詳しくは学院HP、フリーダイヤルまでお気軽にお問合せを！
http://www.amgakuin.co.jp/
全ての携帯電話、PHSからもアクセスOK!
東京校 0120-41-4600
大阪校 0120-41-4648

学校がゲーム制作の現場そのものだ！
**ゲームクリエイター学科**
プログラム、グラフィック、企画（東京校のみ）の3コース！

新設
エンタテインメントの"顔"「キャラクター」を創ってみないか！
**キャラクターデザイン学科**（東京校のみ）
オリジナルのキャラクターで勝負！第一期生募集開始！

在学中からプロと共演、学内オーディションでデビューしちゃおう！
**声優タレント学科**
夜間・日曜コースを併設（東京校のみ）

キミの夢を実現する精鋭のラインアップ！ 学校案内無料進呈中！

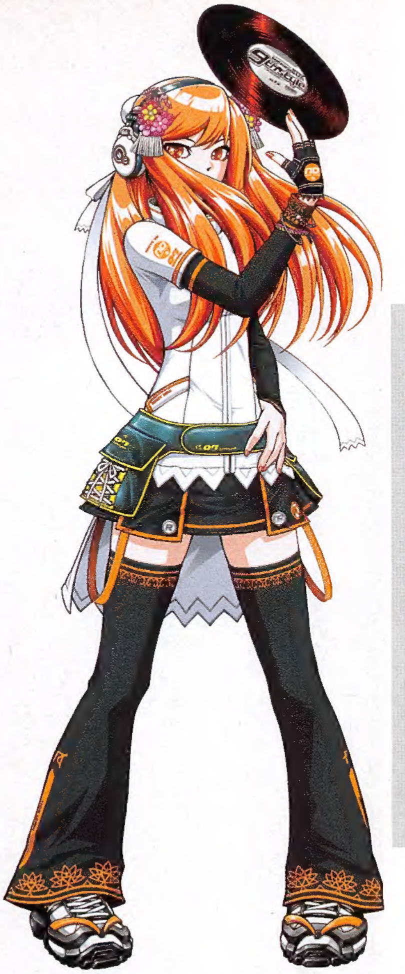
世界に誇れる日本文化の一翼を担おうよ！
**アニメーション学科**
2003年卒業生、就職率100%を達成！（ホント）

何が何でもマンガ家デビュー…そんな人なら迷わずここだ！
**コミック学科**
磨くのは技術と個性！次のデビューはキミだ！

実績断然！プロ作家への登竜門ならこの学科！
**ノベルス学科**
学院生、続々とデビュー＆新人賞獲得！

［東京校］〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 FAX.03-3406-5070　［大阪校］〒532-0011 大阪市淀川区西中島3-12-19 TEL.06-6885-6010 FAX.06-6885-6049

▶資料請求はお近くのローソンにあるLoppiからでも直接お申し込みできます。（一切無料） LAWSON








**『beatmaniaⅡDX 9th style』**

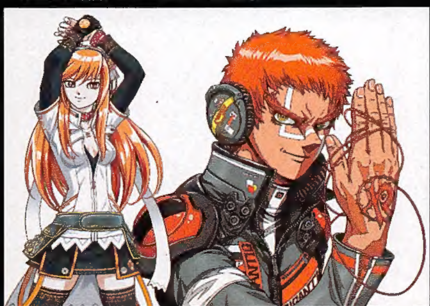
お待たせ!　ファン待望のⅡDXシリーズ最新作『beatmaniaⅡDX 9th style』は、ついにe-AMUSEMENTと連動されることになった!　さまざまな期待が高まる中、今号はコンポーザー座談会や最新情報を一挙公開!!

さらに!　9th初登場の新女性キャラクターは、GOLI氏渾身の描き下ろし!!　しかも、このキャラクターのプロフィールをアルカディア読者のみんなから大募集!　このチャンスを見逃すと、一生後悔することになるぞ!!

Illustration by GOLI　© 1999 2003 KONAMI



表紙イラスト
『beatmania Ⅱ DX 9th style』
Illustration by GOLI
© 1999 2003 KONAMI
タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）



# 7

June 2003
CONTENTS


COIN OP'ED VIDEO GAME MAGAZINE

ARCADIA

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌


付録 B2 判ポスター
『式神の城Ⅱ』
Illustration by 園田未来
© 2001,2003 AlfaSystem co.,ltd. All rights reserved.




発行所 / 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林 1-18-10
03-5433-7850（営業部）03-5433-7156（編集部）　http://www.arcadiamagazine.com/

# が完全リニューアルされて登場する！

筐体もイメージチェンジ！
今度はアッズーリブルー(※)だ!!



※アッズーリブルー……イタリア代表チームのユニフォームカラー

## 『WCCF 2002-2003』現在分かっている情報まとめ

- セリエA2002-2003シーズンの選手データを基に、選手カードはすべて新規のものが用意される！
- 新カテゴリーのレアカードが登場！　過去にセリエAに在籍し、現在他国のリーグで活躍している選手たちが、ゲームでよみがえる!!
- 前作の選手カードは、すべて本作でも使用可能！
- 前作で使用していたクラブチームカードは、本作でも継続して使用可能！

『Ver.1.20』、『Ver.2.0』と、今までに二度のバージョンアップがあった『WCCF』。その『WCCF』が、今度は単なるバージョンアップではない完全新作として登場する。その名も『WCCF 2002-2003』！

本作はそのゲームタイトルからも分かる通り、セリエA2002-2003シーズンの選手データを基に作られている。つまり、本作の選手カードはすべて新規のものが用意されるというわけだ。次のページでその一部分を紹介しているので、ぜひ見てほしい。

気になるレアカードはというと……何と新しいカテゴリーが用意されるとのこと！　過去にセリエAに在籍し、現在は他国のリーグで活躍している選手たちが、レアカードになってゲームに登場するぞ。どんな選手が居るのか、非常に気になるところだ。

前作の選手カードは使えなくなるの？　という心配もご無用。クラブチームカードと共に、本作でも継続して使用できるようになっている。

とにかく稼働開始が待ち遠しい『WCCF 2002-2003』。今後も続報が入り次第、お伝えしていこう。

## WCCF開発チームに緊急ショートインタビュー！

**――本作では選手カードが一新されるそうですが、ゲーム内容にも変化はあるのでしょうか？**

**開発**：もちろんです。例えば、『WCCF 2001-2002 Ver.2.0』でレギュラーリーグのシステムを変更して、よりサッカーらしくしたところ、その結果友達と対戦してもらうフレンドリーマッチが、友達と対戦しなかった場合、意味を感じられないモノになってしまいました。その辺りは変更が必要と考えています。そのほかにも、いろいろな点を改良していこうと考えていますよ。

**――操作系周りで何か変更はありますか？　例えば、ボタンが追加されるとか……。**

**開発**：それは無いです。まだまだフォーメーションカードシステムというインターフェイスを、ゲームに活かしきれていない部分が多々あると思っていますので、まずはプレイヤーによるカード操作と、試合中の選手の動きの連動を突き詰めたいですね。

**――新たなレアカードカテゴリーが追加されるそうですが、既存のベストイレブン、ベストストライカー、ファンタジスタ、トップスコアラーズ、MVPといったカテゴリーの選手も、2002-2003シーズンのデータを基に一新されるのでしょうか？**

**開発**：レアカードも一新するのですが、ベストイレブン、ベストストライカーなどは、まだセリエAがシーズン途中なので選出されていません。やるにしてもシーズン結果を反映しないといけないカテゴリーは、確定後にカード化を考えていきます。

**――稼働開始はいつごろになりそうですか？　だいたいの予定を教えてください。**

**開発**：う～ん……夏ですかね……。

**――最後にWCCFファンへ一言お願いします。**

**開発**：ファンの方々に満足してもらえるような作品に仕上がるよう、スタッフは全員がんばっています！　ぜひ期待して待っていてください!!

## WCCF完全新作の情報と、イタリアリポートをお届け!!

WORLD CLUB
Champion Football™
SERIE A 2002-2003



**ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003**
■メーカー：ヒットメーカー/セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発 売 日：今夏予定
■使用基板：NAOMI2

**単なるバージョンアップにとどまらない完全新作、『ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003(以下WCCF 2002-2003)』とは？　現在分かっている限りの情報を、余すところ無くお伝えしよう。イタリアリポートにも注目!!**

### Index of This Month



## Impression
インプレッション

筐体デザインやカードデザインなど、全体的にイメージがガラリと変わってお目見えした『WCCF 2002-2003』。前作からやり込んでいるプレイヤーにとって何よりもうれしいのは、選手カードが総入れ替えされることだろう。あの“黒い袋”を破くときのドキドキ感がもうじき再び味わえるとあっては、今から貯金しておくしか無いって感じだね！

ゲー事典　**お詫びと訂正**：先月号72ページで掲載した「WCCF CUP WINNER'S CUP」トーナメント表に誤りがありました。「レアルマドリード VS. ASローマニアックス」のカードが、レアルマドリードの勝利となっていますが、正しくは「4－1」でASローマニアックスの勝利です。関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をお掛けしましたことを深くおわび申し上げます。

# セリエA2002-2003シーズンに合わせて、『WCCF』

## 『WCCF 2002-2003』選手カード紹介

本作には、2002-2003シーズンのセリエAに所属する全16チームの選手たちが登場する。ここでは、その中から五人の選手を紹介しよう。選手カードのデザインが、前作とは変わっている点にも注目！

※カードデザインは、いまだ開発段階のサンプルであり最終承認を得たものではないため、その無断使用は選手の肖像権及び各チームその他権利保有者の権利侵害につながりますので、無断転載は固くお断りいたします。

### 中村俊輔

（所属クラブ：レッジーナ　国籍：日本）




MF

日本が誇る、若きファンタジスタ。パルマの中田英寿に続き、『WCCF』では二人目の日本人選手となる。所属クラブは、2002-2003シーズンにセリエBから昇格してきたレッジーナ。

### リヴァウド

（所属クラブ：ミラン　国籍：ブラジル）




MF

2002年ワールドカップでの活躍も記憶に新しい、ブラジル代表のアタッカー。スペインのバルセロナから、今季ミランに移籍してきた。精度の高いキックとキレのあるドリブルが持ち味。

### エルナン・クレスポ

（所属クラブ：インテル　国籍：アルゼンチン）




FW

ラツィオのエースストライカーとして前作にも登場したが、2002-2003シーズンからはインテルに移籍。ヴィエリ、レコバらと共に、今季も相変わらずの得点能力を発揮している。

### ロベルト・バッジョ

（所属クラブ：ブレシア　国籍：イタリア）




FW

昨年10月にセリエA公式戦400試合出場を達成した、イタリアの至宝。本作でもブレシアFWとして登場し、総合能力値は前作より「2」アップ。ファンタジスタとして再び活躍してくれるはず。

### マウロ・カモラネージ

（所属クラブ：ユベントス　国籍：イタリア）




MF

前作ではウディネーゼの選手として白カードだった彼。ほとんど無名の選手だったが、2002-2003シーズンはユベントスに移籍して大活躍。本作では見事に黒カードの仲間入りを果たした。

## フォルツァ!! WCCF SPECIAL

セリエAよもやま話

講師　まこ～る
生徒　マジン

**マ**：ねえ、まこ～る！　今度出る『WCCF』には、レアカードの新カテゴリーとして、過去にセリエAでプレイした経歴を持つスーパープレイヤーが登場するんだって!!

**ま**：マジで!?　ヤバいね、それ!!　ってことは、今はプレミアリーグやリーガ・エスパニョーラで活躍している選手も登場するってことでしょ。

**マ**：プ、プレミア？　リ、リーガ？　何なのそれ？

**ま**：ったく……イングランドとスペインのサッカーリーグのこと！　イタリアのセリエA、日本のJリーグみたいな。

**マ**：ふーん。じゃあさ、今回は新カテゴリーのレアカードとして登場しそうな選手を予想してみようよ。

**ま**：おっ、いいねそれ。

**マ**：じゃあまずは……ジネディーヌ・ジダン！　確か昔ユベントスに居たんだよね。

**ま**：うん。いわずと知れたフランス代表のトッププレイヤーで、今はスペインのレアル・マドリードで活躍しているね。同じレアルだと、ロベルト・カルロスも昔インテルに居たんだよ。

**マ**：ああ、ブラジル代表のサイドバックの人でしょ。あの人のフリーキックすごいよね。

**ま**：それから、ティエリ・アンリ。一時期ユベントスに居た選手で、元々はウインガーだったんだけど、イングランドのアーセナルに移ったときにセンターフォワードへ転向してゴールを量産したんだ。

**マ**：ほかには、ほかには？

**ま**：マンチェスターUのファン・ヴェロン、バルセロナのパトリック・クライファート、日本のカズだってジェノアに居たし、それから……。

**マ**：何だかこの予想、キリが無いみたいね……。

**セリエA 2002-2003　第33節終了時　順位表**

| 順位 | チーム | 勝点 | 勝ち | 分け | 負け | 得点 | 失点 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 優勝 | ユベントス | 69 | 20 | 9 | 4 | 60 | 26 |
| 2 | インテル | 64 | 19 | 7 | 7 | 62 | 36 |
| 3 | ミラン | 61 | 18 | 7 | 8 | 53 | 26 |
| 4 | ラツィオ | 60 | 15 | 15 | 3 | 56 | 30 |
| 5 | キエーボ | 55 | 16 | 7 | 10 | 48 | 35 |
| 6 | パルマ | 53 | 14 | 11 | 8 | 53 | 36 |
| 6 | ウディネーゼ | 53 | 15 | 8 | 10 | 36 | 34 |
| 8 | ローマ | 49 | 13 | 10 | 10 | 54 | 44 |
| 9 | ブレシア | 41 | 9 | 14 | 10 | 34 | 36 |
| 9 | ボローニャ | 41 | 10 | 11 | 12 | 39 | 45 |
| 9 | ペルージャ | 41 | 10 | 11 | 12 | 38 | 46 |
| 12 | エンポリ | 38 | 9 | 11 | 13 | 36 | 44 |
| 13 | モデナ | 37 | 9 | 10 | 14 | 28 | 46 |
| 14 | アタランタ | 35 | 7 | 14 | 12 | 33 | 46 |
| 14 | レッジーナ | 35 | 9 | 8 | 16 | 36 | 53 |
| 16 | ピアチェンツァ | 27 | 7 | 6 | 20 | 40 | 60 |
| 17 | コモ | 21 | 3 | 12 | 18 | 28 | 57 |
| 17 | トリノ | 21 | 4 | 9 | 20 | 23 | 57 |

ゲー事典　**前作と所属クラブが違う選手**：上で紹介しているクレスポやカモラネージのように、本作で前作とは違うクラブに所属する選手はほかにも居る。アレッサンドロ・ネスタ（ラツィオ→ミラン）、ファビオ・カンナヴァロ（パルマ→インテル）、クラレンス・セードルフ（インテル→ミラン）、ガブリエル・バティストゥータ（ローマ→インテル）などがそうだ。



アルカディア＆ファミ通合同　セリエA選手サインゲット企画

# WCCFイタリアツアー

## セリエA選手のサインをもらうまで、日本の土は二度と踏めない……。

以前にアルカディア＆ファミ通誌上、そして「WCCFトレーディングツアー」のイベントで、「好きな選手のカードに、その選手本人のサインをもらえる権プレゼント」という企画があったのを覚えているだろうか？　去る4月中旬、マジン、マグナマ吟、ブンブン丸のトレーディング隊三人は、その無謀とも思える企画を成功させるべく、プレゼント当選者のためにイタリアツアーを決行した。その結果やいかに……？





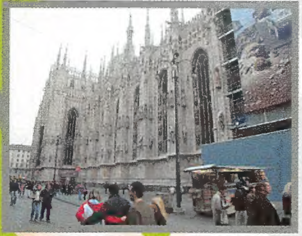

スイスとの国境が近く、美しい湖が点在する湖水地方の町。写真はインテル練習場の最寄り駅である、コモ・サンジョヴァンニ駅。

自動車メーカー「フィアット」の生産地でも有名な、ユベントスのホームタウン（フィアット社は、ユベントスのオーナーが所有している）。




ミラノに次ぐ、ロンバルディア州第2の都市。いわずと知れたファンタジスタ、ロベルト・バッジョを擁するブレシアのホームタウン。

古代遺跡や名だたる芸術家たちの作品が数多く残る、イタリアの首都。観光客が多く訪れる、ローマとラツィオのホームタウン。



イタリア経済の中心地であり、ファッションの都。郊外にミランの練習場「ミラネッロ」がある。ミランとインテルのホームタウン。

## アポ無し、コネ無し、通訳無し！　イチかバチかでイタリア5都市を駆けめぐった奮闘記!!

### いざ出陣！　日本出国→イタリア入国　4月15日　火曜日



長い空の旅を経て、国際線が発着するマルペンサ空港に到着。



今回のサインゲット作戦の拠点となる、ミラノ中央駅。

ツアー初日。成田空港から飛行機で約12時間かけて、イタリア北部の大都市ミラノにあるマルペンサ空港に到着。そこから、今回サインゲット作戦の拠点として選んだ、ミラノ中央駅へバスで向かう。ミラノ中央駅を拠点として選んだ理由は、イタリア国内の地方都市を結ぶ列車がこの駅を発着するから。そして、ミラノからほど近いところにユベントス、インテル、ミランといった、セリエA強豪チームの本拠地があるからだ。



イタリアまでは、日本から飛行機で約12時間。機内でイタリア語を勉強。

マルペンサ空港からミラノ中央駅に到着したのが、夜の7時半。バスを降りて、ミラノ中央駅外観の豪華さに感動する。しかし、観光したい気持ちを抑えて（イタリアは日照時間が長く、外は明るかったが）、すぐに駅の近くにあるホテルにチェックイン。言語の壁に衝突しながらもフロントで何とか手続きを終え、明日からの作戦決行のために、この日は早めに就寝した。

サインをもらうために知っておくべきこと

### チームのスケジュール

選手からサインをもらうために我々がまず調べたことは、チームのスケジュール。基本的にセリエAの試合は日曜日行なわれ、大抵各チームとも月曜日はお休み（チャンピオンズリーグ開催中などは日程が変わる）。つまり、この2日間はサインをもらえる可能性がゼロに等しいというわけ。出発日を火曜日に設定したのも、これが理由だ。

**例：ミランの練習スケジュール**

- **日曜日**：セリエAリーグ戦のゲーム
- **月曜日**：練習無し（休日）
- **火曜日**：午後の練習（15時から）
- **水曜日**：午前と午後の練習（10時と15時から）
- **木曜日**：午後の練習（通常、練習試合も行なう）
- **金曜日**：午前の練習
- **土曜日**：午前か午後の練習後、翌日がホームでの試合ならばそのまま練習場に宿泊。アウェーならば移動。

イタリア事典　**イタリアってどんな国？**：イタリアは南北に長い国であるため、地域によって気温差があるが、全体的に気候は日本と同じ。四季もはっきりしている。日本と違うのは、日照時間が長いこと。取材に行った4月は日没がだいたい夜の8時で、真夏になると夜の9時を過ぎてもまだ外が明るいという。ちなみに、日本との時差は－8時間（日本が12時のとき、イタリアは4時）。

## 選手からサインをもらう方法

[illegible]



[illegible]

## いきなり大手柄！ ミラン練習場陥落!! 4月16日 水曜日

いよいよ作戦が本格始動したツアー2日目。この日は、ミラノ中央駅からタクシーで45分くらいのところにあるミランの練習場、ミラネッロへ。

タクシーで練習場に到着すると、既に通用門に何人かの人だかりが。我々もすぐにその場所へ駆け付け、何分か待っていると……練習を終えた選手が車に乗って出てきた！ ルイ・コスタ、リヴァウド、ピルロ、セルジーニョ、レドンドなど、そうそうたるメンバーだ!! もちろん速攻で車に近付いて窓を開けてもらい、カードを差し出してサインをゲット（『WCCF』に居ない選手はユニフォームに）。右の写真に無い選手では、シェフチェンコやジダなどにも遭遇してサインをゲットできたぞ。シャッターチャンスを逃したのがくやしい〜!!

**この日のサイン収穫**
- ●レアカード……4枚
- ●スペシャルカード……0枚
- ●レギュラーカード……5枚
- ●ユニフォーム……1枚

作戦成功!!




## インテル練習場でも、サイン大量ゲット!! 4月17日 木曜日




昨日の成功がまぐれでは無いことを祈りつつ、この日向かったのはインテルの練習場。最寄り駅からタクシーに乗って練習場へ到着すると、昨日のミラネッロをはるかに上回る人数のファンが、通用門の外に群がっていた。これは期待できそう！

そして待つこと30分、その期待は裏切られなかった。昨日以上の人数の選手に遭遇し、サインを大量にゲット！ 左の写真に無い選手では、レコバ、ディ・ビアッジョ、コンセイソン、カロンなどからもサインをゲットできたぞ!! ホントにビックリ。

しかし、この日はサインに応じてくれない選手も居た。ヴィエリ、バティストゥータ、マテラッツィの三人である。ヴィエリなどは、まさに"重戦車"のごとくファンをかき分けて行ってしまった……（泣）。

**この日のサイン収穫**
- ●レアカード……12枚
- ●スペシャルカード……9枚
- ●レギュラーカード……14枚
- ●ユニフォーム……1枚

作戦大成功!!

### 美しい湖がある、コモ地方の練習場
## アッピアーノ・ジャンティーレ



国鉄コモ・サンジョヴァンニ駅からタクシーで40分くらいのところにある、インテルの練習場。取材時は、インテルにとってセリエAリーグ、チャンピオンズリーグ共に正念場の時期だったためか、数多くのファンが練習場に訪れていた。



こちらがインテル練習場の通用門。選手が出てくるのを待ち構えるファンの多さにビックリ。

**イタリア事典** **当たり屋作戦成功**：詰め掛けたファンの人数が多かったインテル練習場で、何としてもサインをもらおうと必死だったトレーディング隊なわけだが、そんな中、マジンが前に乗り出し過ぎて、ディ・ビアッジョの車に足を半分踏まれるというハプニングが発生。車をバックさせたディ・ビアッジョは、その後マジンの差し出した選手カードとペンを優先して手に取ってくれた。

## ユベントス練習場にて、ツアー最高の快挙！

**4月18日　金曜日**

この日はマジン＆マグナマ吟の二人と、ブンブン丸に分かれて別行動。マジン＆マグナマ吟の二人は、トリノにあるユベントスの練習場へと向かった。

練習場に到着すると、どうやら一軍の選手が練習中らしい。ファンが集まっているところに行ってみると、何とフェンス越しに練習風景を見ることができた。若干遠めではあるが、ブッフォン、ネドヴェド、ダヴィッツといった一流プレイヤーが、目の前でボールを蹴っている！　これは感動モノ!!

練習をしばらく見た後は、サインをもらうために選手通用門へ。そして、先ほどまで練習していた数多くのユベントス選手たちに遭遇！　サインを書いてくれた選手は、皆ていねいに対応してくれたのが印象的だった。右の写真に無い選手では、デル・ピエロやフェラーラなどからもサインをもらえたぞ。



手前で練習しているのが、ダヴィッツ。サインはくれなかったけど。

### この日のサイン収穫

- ●レアカード……14枚
- ●スペシャルカード……4枚
- ●レギュラーカード……4枚
- ●ユニフォーム……1枚

**作戦大成功!!**




### ユベントスの臨時練習場
## シスポート・フィアット・グラウンド



[illegible]ントスの練習場は、トリノにあ[illegible]・コムナーレという場所だった。[illegible]のユベントスは、ミランやイ[illegible]な大規模な練習場を新設す[illegible]ノ郊外に建設用地を買収中（着工、完成時期は未定）。その新しい練習場が出来上がるまでの、いわば"臨時"の練習場……それが、今回取材で行ってきたシスポート・フィアット・グラウンドだ。

この練習場は市街地にあり、通用門の目の前は、ごく一般の車道。そのため、選手が出入りする際に通用門周辺にファンが[illegible]セキュリティスタッフがほかの[illegible]く居るのだが、この人たち[illegible]



選手が全員帰った後、セキュリティスタッ[illegible]いの健闘（？）を讃え合って記念撮影。

## ブンブン丸、単独でブレシア練習場へ乗り込む！

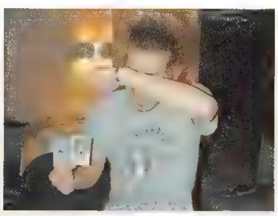
**4月18日　金曜日**



"イタリアの至宝"が目の前に！　サインをもらえなかったのが、ホントに悔やまれる!!



軽いランニングから練習を開始する、ブレシアの選手たち。



結局、この日サインをゲットした選手は二人……。ぐやぢ～。

単独でブレシア練習場へ向かったブンブン丸。もちろん狙うはバッジョのサインだ。そして、練習場へ着くと……居ましたバッジョ！　練習場は意外と小さく、選手たちが練習しているのも目と鼻の先。こりゃ、バッジョと仲良くなれるな……と思いきや、練習終了後にバッジョがファンサービス無く帰ってしまった!!　結局サインをもらえたのは、ペトルッツィとフィリッピーニの二人だけ……悲しい。

### この日のサイン収穫

- ●レギュラーカード……4枚

**一応、作戦成功!!**

### [illegible]
## ファンタジスタのフリーキック



ブレシア練習場では、運良くバッジョのフリーキック練習を拝むことができた。鮮やかな弧を描いてゴールに吸い込まれるその美しいキックは、やはりほかに練習していた選手とは段違い。サインはくれなかったけれど、やっぱりあなたは愛すべき至高のファンタジスタだよ、バッジョ！

**イタリア事典**　**選手がだれだか分からない!?**：サインをもらうときに戸惑ったことが一つある。それは、練習を終えて出てくる選手の約半数が帽子やサングラスを着用していて、一部の選手がだれだか分からなかったこと。周りに居る地元ファンに選手がだれであるか聞くことで何とかピンチ（？）を切り抜けたが、もう少しで違う選手のカードを差し出すところだった（笑）。

## ミランVS.エンポリを生で観戦！　4月19日　土曜日

ツアー5日目の土曜日。この日は、週に一度のセリエAリーグ戦が行なわれる日だ。もちろん、せっかくイタリアまで来ているのに、生で試合を見ない手は無い！　というわけで、サン・シーロ・スタジアム（正式名：スタディオ・ジュゼッペ・メアッツァ）へ、シーズン第29節の「ミラン VS. エンポリ」戦を見に行った。もちろん、応援するチームはミラン!!

スタジアムに到着してまず驚いたのは、その大きさ。写真を見てもらえば分かると思うが、さすがは世界トップクラスチームのミラン＆インテルのホームスタジアムといった感じ。入り口を通ってから席に着くまで、15〜20分くらいはかかったと思う。

そして応援がスゴい！　ゲーム開始前からスタジアムの中に居る人の歓声が外まで聞こえてきて、スタジアムの外に居る人もハイテンションで、非常にうるさい（笑）。試合中には、よくテレビの中継で見る“発煙筒を使った応援”も、生で見ることができた。

試合はというと、残念ながら0−1でミランの負け。惜しいチャンスはあったが、インザーギ、シェフチェンコといったストライカーがゴールを決めることは無かった。これでミランが勝っていたら、最高だったのになぁ。



心臓がドキドキした、キックオフの瞬間。スタジアム内の歓声も、一段と大きくなった。



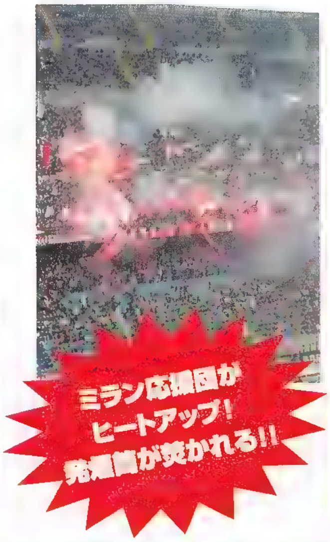
場内に居る観客のテンションの高さに感化され、二人ともノリノリ状態。ミラン応援グッズのマフラーを首に巻き、声を張り上げて応援した。フォルツァ！　ミラン!!




写真の下の方に移っているブンブン丸＆マグナマ吟と比較してもらえば分かると思うが、スタジアムの高さはかなりある。これだけ大きく、そして美しいスタジアムは、世界中探してもあまり無いだろう。



スタジアム内の雰囲気は、こんな感じ。とにかく何もかも大迫力！




### セリエA[illegible]のワンポイントアドバイス





---

### 広大な敷地面積を誇る、ミランの練習場
## ミラネッロ



6面のピッチを擁し、中には会長専用のヘリポートまでがあるというミランのトレーニングセンター、ミラネッロ。周囲を緑に囲まれた静かな場所で、選手にとっては伸び伸びと練習できる最高の環境といえるだろう。ミラノ市内からは、車だと高速に乗って45分くらいで行くことができる。

## ミランの練習場へ向かったが……　4月20日　日曜日



守衛のマルコさんと。普段は入れない場内にも入れてくれた。



ヒッチハイクの途中、ダチョウの牧場を発見。だから何？

この日は、「昨日が試合だったので、練習は無しかなぁ……」という不安を抱きつつも、ツアー2日目に会えなかった、マルディーニ、ネスタなどからサインがもらえることを祈って、ミラネッロへ。しかし、現地に到着すると、練習場は静か。念のため守衛さんに聞いてみると、やはりこの日は休みだった。

しばらく通用門近くで落ち込んでいると、その守衛さんが話し掛けてきた。落ち込む我々を見かねて、ミラン選手の写真が入ったポストカードを持ってきてくれたのだ。ありがとう、守衛さん！　しかし、悪いことは続くもので、この日は帰りのタクシーが一向につかまらず、結局ヒッチハイクで駅まで送ってもらうことに……。

だ、だれも居ない……。



**この日のサイン収穫**
無し
作戦失敗……



イタリア事典　**スタジアムの座席カテゴリー**：座席のカテゴリーは三つあり、ピッチの長辺に面するスタンド席が「トゥリブナ」、ピッチの短辺に面するいわゆるゴール裏の席が「クルヴァ」、トゥリブナとクルヴァの間に当たる、スタジアムの四方にある席が「ディスティンティ」と呼ばれる。ホームサポーターはクルヴァに、一方のアウェイサポーターはディスティンティに陣取るのが慣例だ。

## ミラン&インテル[illegible]



[illegible]

## サン・シーロ・スタジアムの中を見学!

**4月21日　月曜日**



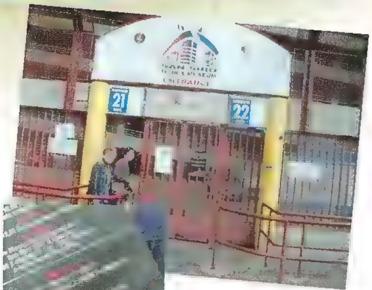
日本人女性スタッフが、スタジアムの中を案内してくれた。

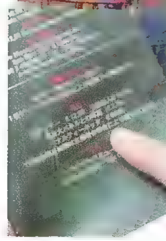


写真はルイ・コスタのロッカーに上着を掛けているところ。

試合が無い日のサン・シーロ・スタジアムは一般に公開されており、見学料を支払えば中に入れてもらうことができる。

この日は運良く日本人女性スタッフが我々に付いてくれて、選手のロッカールームやシャワールーム、ウォーミングアップルーム、記者会見場（翌日はチャンピオンズリーグの試合だった）などを見せてもらった。ルイ・コスタやリヴァウド、インザーギなどが実際に使っているロッカーを生で見ることができたのには、かなり感激だったぞ!





ガイド用パンフレットには、60ユーロでペナルティキック蹴らせてあげると書かれていたが、現在このサービスはやっていないとのこと。残念!

## 最終作戦!　ローマ練習場襲撃!!

**4月22日　火曜日**




ミラノからローマに移動し、今回の最終目的地であるローマの練習場へ。ミラノでのサイン収穫で自信を持っていた我々は、意気揚々とファンが待ち構える選手通用口へ乗り込んだ。そして、見事サインゲットに成功!　サインをもらえた主な選手は、左の通り。残念ながらトッティ、サムエル、エメルソン、デルヴェッキオといった選手からはサインをもらえなかったが、まあ良し!!

### この日のサイン収穫

- レアカード……6枚
- スペシャルカード……2枚
- レギュラーカード……6枚
- ユニフォーム……1枚

作戦成功!!

### ローマ自慢の練習場
## トリゴリア




ローマの中心地から少し離れた郊外にある（タクシーで1時間ほど）、ASローマの練習場。練習場周辺は非常にのどかで、近くの高台からは、柵で覆われている練習場内の風景を眺めることができる（要オペラグラス）。

## 特大プレゼント!!

[illegible]

### ②サイン入り選手カード　5名様



[illegible]

### ①サイン入りユニフォーム　1名様




[illegible]

### ③ミランマフラー&ポストカード　2名様



[illegible]

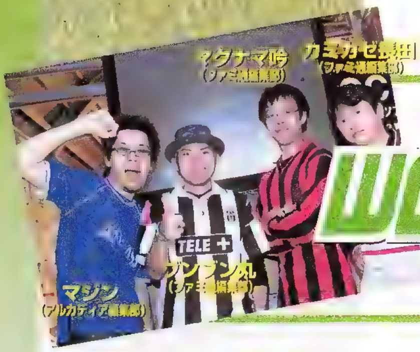
### 応募方法

198ページの読者プレゼントページをよくお読みになった上で、本誌巻末に付録されているアンケートハガキに希望のプレゼント番号を書いてお送りください。ユニフォームとサイン入りカードは、それぞれ希望のチーム、選手名を自由欄に書くのもお忘れ無く!

ガンガン
応募してくれよな!



**イタリア事典**　**最後の最後で大ハプニング**：イタリアツアーを終え、ホクホク顔で成田空港に到着したトレーディング隊。空港の手荷物受取所で荷物を受け取り、家路に付こうとしたところ……ブンブン丸の荷物が来ない!　トランクの中にはサイン入りユニフォームが4枚入っているというのに!!　何とか後で荷物は戻ってきたけど、あのときはマジでビビりました……。




協力：株式会社セガアミューズメント西日本支社
株式会社ヒットメーカー

# WCCFトレーディングツアー

ファミ通&アルカディア両編集部の『WCCF』好きな面々が、全国各地の『WCCF』設置店舗でイベント来場者とカードをトレードするというこの企画。今回は高知での模様をお届け！

第8回 高知編

## 自然豊かな土佐の地で、選手カードのトレーディング!!





はい、今月もやって参りました「WCCFトレーディングツアー」。第8回となる今回は、四国にある高知に乗り込んできたぞ。

今回からは、トレーディングメニュー（左下のリスト）をちょっぴり強化。『Ver.2.0』の選手カードと新旧レアカードを多めに用意した上で、皆さんお待ちかねのロケテスト版カードも大量放出。オークション形式のトレーディングは非常に盛り上がった。

そして何といっても今回の目玉は、トレーディング隊がイタリアでゲットしてきたセリエA選手サイン入りカードのプレゼント。見事会場で当選した方々、おめでとうございます！　そして、今回のイベントには来られなかった読者の皆さん。サイン入りカードはイタリアで大量にゲットしてきたので、今後のイベントでもドンドン放出していきますよ〜。欲しい人は、ぜひ会場に足を運んでね!!



今月のカード猛者は彼に決定！　選手カードコンプリートセットを出してくれました。

### 今回のトレーディングメニュー

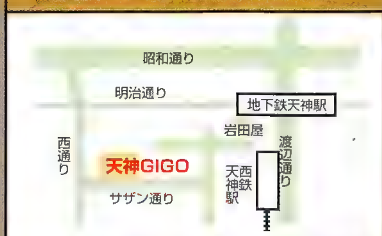
| 種別 | 選手名（備考） |
|---|---|
| レギュラー&スペシャルカード（Ver.2.0追加） | クラウディオ・タファレル、ヨハン・ミクー、ホルヘ・ボラーニョ、ハカン・シュキュル（パルマセット） |
| | プレドラグ・ミヤトヴィッチ、エンリコ・キエーザ、アドリアーノ（フィオレンティーナセット） |
| | ヤープ・スタム、シニサ・ミハイロヴィッチ、ディエゴ・パブロ・シメオネ、カレル・ポボルスキー（ラツィオセット） |
| レアカード | エウジェニオ・コリーニ（キエーボ・ヴェローナ／MF） |
| | クリスティアーノ・ドニ（アタランタ／MF） |
| | ナカタ・ヒデトシ、アルヴァロ・レコバ（ファンタジスタセット） |
| | ロナウド、ガブリエル・バティストゥータ、クリスティアン・ヴィエリ、エルナン・クレスポ、アンドリー・シェフチェンコ（ベストストライカーセット） |
| | ダヴィド・トレゼゲ、ダリオ・ヒュブナー（トップスコアラーズセット） |
| レアカード（ロケテ版） | アンドレア・マッツァンティーニ、ジシス・ヴリーザス（ペルージャセット） |
| | コズミン・コントラ、アレッサンドロ・コスタクルタ、マッシモ・ドナーティ（ミランセット） |
| | パオロ・モンテーロ、リリアン・テュラム（ユベントスセット） |
| | ファビオ・カンナヴァロ、マティアス・アルメイダ、マルコ・ディ・ヴァイオ（パルマセット） |
| プレゼント | ダミアーノ・トンマージ、ファビオ・ペトルッツィ、アントニオ・フィリッピーニ（サイン入りカードセット） |

### 広島GIGO　アクセスMAP




**広島GIGO**
**住所**：広島県広島市中区本通3-5　せらかぐビル
**TEL**：082-541-6345
**アクセス**：広島電鉄立町駅より徒歩10分

### 天神GIGO　アクセスMAP




**天神GIGO**
**住所**：福岡県福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル
**TEL**：092-724-5971
**アクセス**：西鉄福岡駅、市営地下鉄天神駅よりサザン通りへ徒歩3分

## 次回開催場所告知！

[illegible]

**開催場所**：天神GIGO、広島GIGO
**開催日時**：天神GIGO→6月7日（土）PM3：00
広島GIGO→6月8日（日）PM3：00
**内　　容**：オークション形式のトレーディング会
**参 加 費**：無料
**参加資格**：WCCF選手カードをお持ちの方

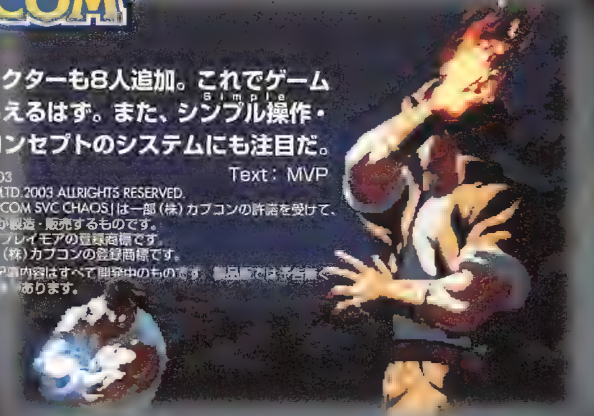
**高知編の感想とか**：東京から飛行機で1時間とちょっと……行ってきました高知県。高知といえばカツオのたたき。行きに寄った、年間約17万人のお客さんが来る「ゆず庵」というお店がスゴく良かったです（オムライスもおいしい）。イベントの方はというと、来場者の数は今までで一番少なかったけれど、その分一人一人と親密にトレードできたかなぁ……と。



# 待望の画面写真に狂喜乱舞せよ!!

# SVC CHAOS
## SNK vs. CAPCOM





ついに画面写真が到着し、参戦キャラクターも8人追加。これでゲームの雰囲気をある程度は感じ取ってもらえるはず。また、シンプル(Simple)操作・早い(Speedy)ゲーム展開・奥深い(Insight)駆け引きがコンセプトのシステムにも注目だ。

Text：MVP

**SNK VS. CAPCOM SVC カオス**

- ■メーカー：プレイモア
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：未定
- ■発 売 日：2003年夏予定
- ■使用基板：未定


画面写真および記事内容はすべて開発中のものです。製品版では予告無く変更される可能性があります。

## 迷脇役までチョイス!!






「龍虎の拳 外伝」で初登場、その後「KOF」シリーズにも登場した、古武術の使い手。重ね当てと呼ばれる射程の限られた衝撃波でけん制し、突っ込んできた相手を当て身技で捕らえるキャラクターだ。また、体格の割に通常技のリーチが長く、打撃投げを持っていた時期もある。これらの技があれば、攻撃能力も高いキャラになるだろう。



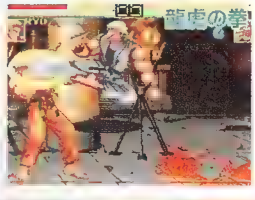
## KASUMI TODOH
藤堂 香澄

## 竜白を尋ねて三千里

## 生ける伝説



## Mr.KARATE
Mr.カラテ



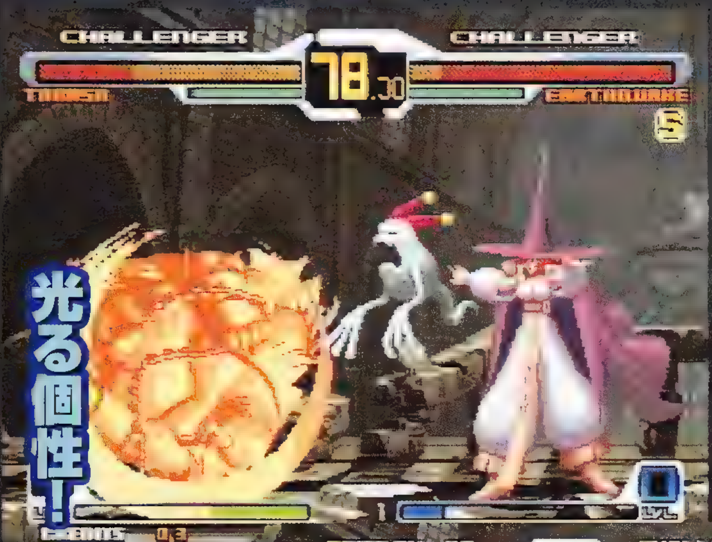

アーケードでは「龍虎の拳」の真のラスボスとして登場し、性能はリョウの技を強化したものだったMr.カラテ。その仮面の下はタクマだったことを考えると、本作でのMr.カラテは、タクマの技を使うキャラと見て間違い無いだろう。「KOF 2001」までの飛び道具タイプか、「KOF 2002」の打撃タイプかが気になるところ。



## SNK 参戦キャラ続報 CHARACTERS

# 対戦形式は1vs.1!!
## 真剣勝負(ガチンコバトル)がここに実現!

『SVC カオス』の対戦形式は、「1VS.1」だということが判明した。最近の作品では比較的珍しいこの形式、チーム編成などで戦力のバランスを取ることができないのがポイント。選択したキャラの能力を最大限まで引き出すことで、初めて勝利できるような形になっているのだ。真剣勝負の緊張感をじっくり味わえるぞ。




### 光る個性!飛び道具か!?

見た目に新しい2キャラの必殺技がここに。アースクェイクの技は『サムライスピリッツ』にもあるファットチェーンソーと思われるが、タバサの技は?

### SVCでよみがえる往年の必殺技!!




波動拳、昇龍拳と並ぶ3大必殺技の一つ、竜巻旋風脚もこの通り。全体的にキャラクターが大きく見え、迫力も十分。3ヒットの内容が弱攻撃×2からの連続ヒットだった場合、連続技に重宝しそうな予感がする。




これはケンの昇龍裂破。まとった炎が、かなりSNK作品っぽくなっている。ところで、「Counter」の表示が出ているが、その効果はどういったものなのだろうか?

## 名脇役から斬新な



# KIM
キム

### 渾身の正道



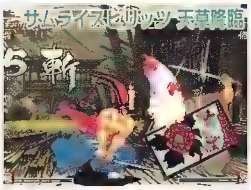

『餓狼伝説』シリーズをはじめ、数多くの作品に登場しているテコンドー使い。乱舞系超必殺技「鳳凰脚」を知らない人は少ないはず。作品によって技が変化しているものの、高性能の蹴り系通常技や、空中必殺技の飛翔脚を使ったかく乱、対空技の飛燕斬はおおむね強力な傾向にある。バランスのよい打撃技は健在と見ていいだろう。





### 孤高の千人斬り

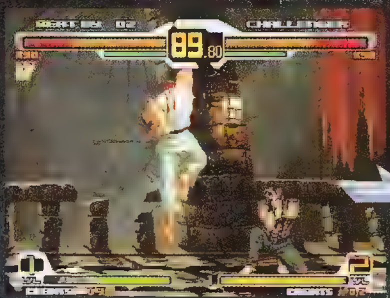
# GENJYURO KIBAGAMI
牙神 幻十郎




『サムライスピリッツ』シリーズの裏の顔役といえる幻十郎は、花札をモチーフとした必殺技が特徴。3回連続入力の三連殺&三空殺や対空技の光翼刃、相手にガードさせると上方へ跳ね返り、しゃがみガード不能技となって落ちてくる飛び道具の裏桜華が有名だ。これらを織り交ぜた怒とうのラッシュが再現されれば、かなり強力だろう。

# パワーMAX発動!!

相手に攻撃を当て、ゲージがMAXになったところで自動的にパワーMAX発動。連続技の途中で発動させれば、そこからスゴイことに!? パワーMAX発動からの起き攻めも期待できるね。

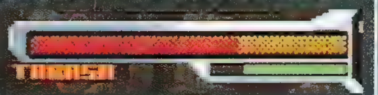




グランドステップに次いで明らかになったシステム「パワーMAX発動」。従来の「任意に発動」や「パワーため後に自動発動」という形ではなく、必殺技を出したり、攻撃を当てることでゲージをため、それが限界までたまると自動的に発動するようになっている。

通常技→キャンセル必殺技などでゲージをためてパワーMAXを発動させ、そのまま超絶連続技に発展できるとかなり面白くなりそう。なお、下のゲージにはストック数らしき数字も見える。こまめに超必殺技などを使って消費し、パワーMAX発動をしない戦法も考えられそうだ。

## 体力ゲージ周りも注目!!

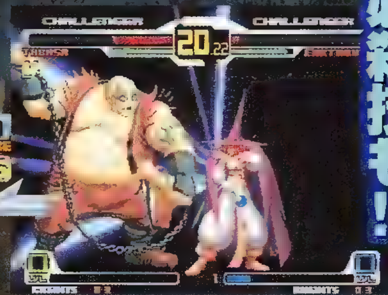


気になったのが体力ゲージ。現段階では、ゲージの黄色部分が無くなると赤部分が減っていく、実質2本分の体力ゲージ形式になっているようだ。

また、体力ゲージ下部にある緑のゲージにも注目したい。これはどうやらガード耐久値を表すゲージのようで、相手の攻撃をガードすると減少していき、時間とともに回復するタイプと見られる。ガードクラッシュ時の効果はいまだ不明だが、戦法に大きく影響してくることは間違い無いだろう。



## 超必殺技も!!



ごらんの通り、超必殺技も確認。暗転演出は「KOF2002」に似てお… 後の攻撃発生や無敵時間に興味が集まる。… 技は飛び道具系のようだ。

## 元祖"四天王"も登場!!



VEGA
ベガ

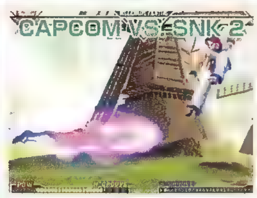
戦慄の魔人

隻眼の帝王

SAGAT
サガット



リュウのライバルであるムエタイの帝王、サガット。飛び道具のタイガーショットで相手を跳ばせ、対空技のタイガーアッパーカットで落とすスタイルは、いつの時代も強力だ。通常技はリュウに比べるとやや重いが、リーチや攻撃判定に優れているため使いやすい。ただ、背の高さが不安要素で、これが大きな欠点になることも……。



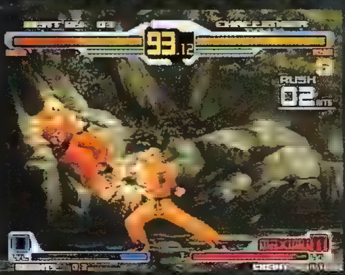
「ストリートファイターII」から登場している、おなじみのボスキャラ。ダブルニープレス、サイコクラッシャーの2大突進技を軸に、リーチの長い足技で相手を封じ込めてきた。スピーディーな本作において、ため系の必殺技がどれくらい機能するかは未知数だが、通常技中心でも闘えるキャラなので、さほど心配することもなさそうだ。

CAPCOM® 参戦キャラ続報 CHARACTERS

# 見えてきた「グランドステップ」!!

## E3にて プロモムービー公開!!

う……、動いてますッ。去る5月14〜16日にロサンゼルスで開催された「E3 EXPO」というイベントで、何と本作のプロモーションムービーが公開された！
　このムービーを見た印象はズバリ、「デケェ」！「速え！」の二つ。全体的にキャラクターが大きく、動きがスピーディなのでビックリ。特にグランドステップはかなりの速さで、『餓狼 M.O.W.』をほうふつとさせます。気になるカプコンキャラのグラフィックも違和感が無く、かっこよく仕上がってました。そしてリュウに中足払いらしき技が！　弱中強の使い分けはどうするのか、今から気になって夜も眠れません。

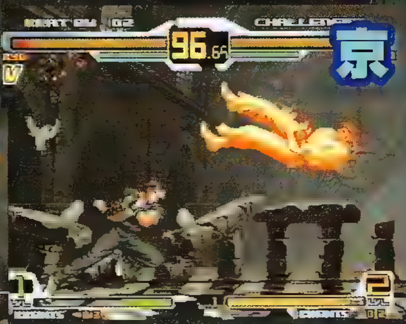


リョウは「KOF 2002」に近いが、猛虎 雷神刹に加えて虎砲疾風拳もあり、必殺技は豊富そう。また、京がどこキャン連続技っぽいことをやっている一幕も!!

前号でお伝えした移動系システム「グランドステップ」は、すり足で素早く一定距離を進むタイプであることが判明。動作中に攻撃を受けると、恐らく地上のけぞりになるのだろう。また、ステップ中の攻撃は確認されていないが、その動作が『餓狼 M.O.W.』に似ていることから推測するに、通常技などを出せそうではある。

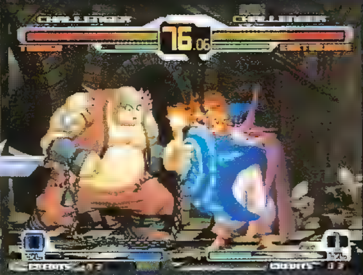
京、リュウのグランドステップを収めた画面写真を入手！　リュウの方は、相手の京が受け身を取っていることにも注目。スピーディーな展開が伝わってくるね。




## ガードキャンセルか!?



こちらはタバサのグランドステップらしき写真。直前の状況や残像から、ガードキャンセルだと思われる。下のゲージが減っていないのは開発中だから？

## なじみ深い もちろん

## 仮面の貴公子

## BALROG
バルログ

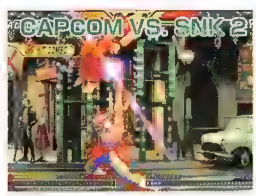


## 狂える猛牛

## M.BISON
M.バイソン



対戦格闘ゲームのボクサーといえば、このM.バイソンが先駆者。突進技のダッシュストレートやリーチの長い通常技で、相手を封じ込める戦法を得意としている。リーチの長いストレート系の技がしゃがみ状態に当たるキャラには強く、それが当たらないキャラや、スピードでかく乱してくるキャラには苦戦を強いられることが多い。



素早いジャンプとリーチの長いカギ爪で、相手を遠くから抑え込む闘い方が得意なバルログ。どの作品でもある程度の強さを見せているが、カギ爪のやられ判定が大きいときは弱い傾向にある。また、相手の攻撃をガードし続けるとカギ爪が取れてしまう弱点が、本作でも採用された場合は、その取れやすさも強さに影響するだろう。

中吉

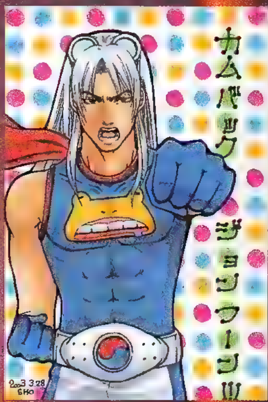
ネオジオゲーム全般バックアップコーナー

# MVS大明神

構想50年、ついにSNK&プレイモアゲームのファンページ「MVS大名神」が始動致しました。日本の戦後を支えた懐かしいタイトルから最新作まで、思い入れのある人は参加していただけるとありがたいっすな。

今号の絵馬奉納

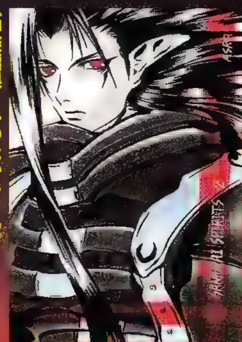
SNKがらみなら、ネオジオ以前の「サスケVS.コマンダー」などでもオーケーという、器の大きいカラーイラストコーナーであります。




（福岡県　　さん）
☆僕たちの知っているジョ



（神奈川県　天川直樹君）
☆妹さんのイタズラっ娘な眼差しがグー。ちっちゃい姉も許可です。



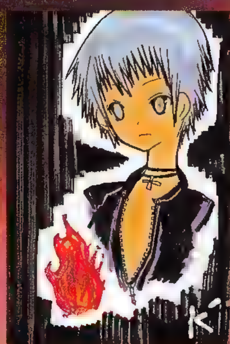
（神奈川県　みのたかしさん）
☆それが復讐であっても、生きる目的があるというのはよきことだ。



（大阪府　結ネミさん）
☆A-Froでも根強い投稿人気の「月華の剣士」シリーズ。こちらにも思う存分応募してほしい。




（長野県　RED EYE.S君）
☆一番上の　　　さんみたいだね(笑)。転がるし。




（宮城県　キリサワレオさん）
☆従来通り、KOF関連の投稿も　　　てくださいね！



（東京都　守山いつかさん）
☆メタルスラッグビーチバレー作ってえな。



（神奈川県　公式さん）
☆SNK＝年中忍者村なので　　　にも居心地のいい場所にしたい。




（大阪府　八溝利郎君）
☆炎を操るのは三種の神器関係者だけじゃねえぜぇ、と言わんばかりダニ！

## ネオジオ超大喜利合戦

このコーナーでは、皆さまにトンチの効いたお題を用意していただき、おまけに回答まで考えていただく超巨大大喜利コーナーです。はがきやメールでどしどし応募してみよう。ダメもとで。

**日**本の危機的な税制に対し、ネオジオゲームに関連した新税を設けてください。

①強キャラ税……ハメがあるキャラクターに課せられる新税。一ハメ20円。藤堂竜白使用者には非課税の上、国から奨励金が出る。
②消費ゲージ税……必殺技ゲージを消費するごとに課税される謎の税。『痛快ガンガン行進曲』のGANGANゲージは対象外。
③ウォーターマン税……『マジシャンロード』でウォーターマンの使用に掛かる税。
④豊満税……『武力ONE』の相撲取り暁丸のように、美乳の男性を対象にした課税。
⑤間接コマンド税……コマンド入力を完成させるとかかる税金。『ニンジャコマンドー』の爆裂究極拳などの強力なコマンドは、それこそ爆裂究極的な税金がかかる。

全然大喜利になってないような気がしますが、こんな感じでどうでしょう？　イカれたお題と答えを考えてくださいませ。

**田**中さんに子供が産まれたとします。ネオジオチックな名前を付けるとしたら？

①Dボタンのように強く生きてほしいから「田中D」
②闘婚の隠しコマンドを忘れないように「田中キャラクタ1セレクト画面で↑×4↓×3←×2→×1」
③無病息災の願いを込めて、「田中"吐血するけど割合に元気"右京」
④消え去りやすいように「田ゲーマント中」
⑤KOFに出やすいように、「田中先鋒かストライカーキャラ希望」
⑥女子限定。いい母親になれるように「田中ビックママ by『ショックトルーパーズ』」

多少強引ですが、それもまたアリ。それでは、続いてのお題に参りましょう。

# 人物・タイトル別コーナー確立＆復活のビッグチャンス！

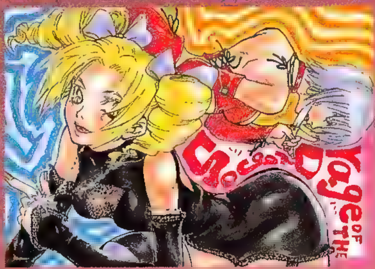
KOFのみならず、現在でもファンの多いタイトルは特集が組まれる可能性があります。かつてコーナー化された、「闘婚伝説」とか次号あたり復活しそうですよね……。マルコ・ロドリゲス祭も（理論上は）可能！

## レイジ・オブ・ザ・ドラゴン宮

あの「レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ」が今宵限り（？）のコーナー化。何度倉庫に閉まっても、いつの間にか担当者の枕元に戻ってくるんです。




（宮城県　STO君）
☆悪魔憑きギャルはなぜかわいいのか。その答えは[illegible]をクリアすれば分かるかもしれません。




（[illegible]　[illegible]さん）
[illegible]




（埼玉県　四月一日進さん）
☆レイン元気番付大関の[illegible]、[illegible]が伝わってきますね。



（神奈川県　マリ夫さん）
☆マヨネーズとアボカドを[illegible]




（和歌山県　ジャムマニ君）
[illegible]




（[illegible]　[illegible]さん）
[illegible]




（[illegible]　K×K君）
[illegible]




（埼玉県　[illegible]さん）
☆強い女は魅せる女。[illegible]

## 募集告知

ネオジオに関する熱いメモリアル、そんなアワビのように輝く投稿を一日千秋の思いでお待ちしております。

**●カラーイラスト募集**……アーケードのネオジオゲームに関するカラーイラストを投稿してください。サイズなどの規定は、167ページのA-Fro投稿規程とほぼ同じです。

**●文章投稿募集**……レビューやQ＆Aなどいろいろ（二個）あります。自分で新文章コーナー作ってみせる、などの野心家も来たれ。

なお、メールによる文章＆CG投稿も受け付けております。

はがきのあて先
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「MVS 大明神」係

メール：sp_kof@arcadiamagazine.com

## MVS 簡易ゲームレビュー

100文字程度で、ネオジオゲームをロマンティックに語ってください。レビューではなく、個人的な思い出でもオッケーです。

### ワールドヒーローズ

タイムマシンで集めた英雄（忍者やジャンヌ・ダルクなど）が使える2D対戦格闘ゲーム。メチャクチャ練習してマルゲ屋というゲーム店の対戦会に行ったら、「もう定員です」と言われてスゲーへこんだ。

英雄度……**25点**

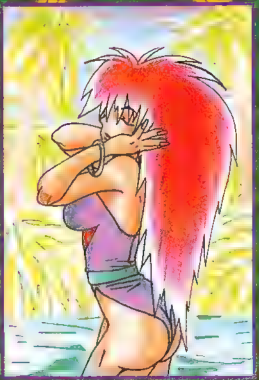
### ワールドヒーローズ2

使用可能英雄が増えた続編。投げの攻守を入れ替える「投げ返し」システムが熱かったりする。飛び道具跳ね返しのタイミングも極めてマルゲ屋の対戦会に挑んだら、人だらけで入店すらできなかった。

イロモノ度……**55点**

## 今月のお守り

エネルギーの[illegible]したイラストを、赤字覚[illegible]でお守り[illegible]。何かに運勝[illegible]し無しよ。



（兵庫県　夏っ子番長さん）
☆ビッグタイトル「ブレイカーズ」よりレイラ嬢。ジャングル探検安全祈願のお守りです。

**おみくじ メモリーカード**
2ページと大々的にスタートした「MVS大明神」ですが、今回はかなり過去のストックイラストを多めに使用させていただきました。そのため、投稿者自身も「私、こんなの描いたっけ？」と首をひねっているかも……ゴメンナサイ（笑）。これに懲りず、今後も投稿いただけると嬉しいです、ハイ。次回もイラスト盛りだくさんでいきます、ハイ。



ロケテスト絶好調！

# アヴァロンの鍵™

THE KEY OF AVALON



**アヴァロンの鍵**
■メーカー：ヒットメーカー/セガ
■ジャンル：ボードゲーム
■操作方法：タッチパネル＋トレーディングカード
■発 売 日：未定
■使用基板：TRIFORCE



## IMPRESSION

先日敢行されたロケテスト取材では、『WCCF』に続く一大ブームを予感させてくれた本作。そのゲーム内容は非常に練り込まれており、うまいプレイヤーほど長い時間遊べるゲームに仕上がっている。それでいて、すべてのプレイヤーに与えられる報酬（カード）は均等。やり込みがいは十分にあるといえよう。

稼働開始が非常に待ち遠しい、トレーディングカードを使用したボードゲーム『アヴァロンの鍵』。今月は東京渋谷で行なわれているロケテストのリポートと、現状分かっているプレイ前の予備知識のまとめをお届けしよう。

Text：伊勢猫

## この人数は……ヤバ過ぎる!!






渋谷GIGO
営業時間：10:00～24:00


AM7:00


AM8:00


AM9:00


AM9:30

現在、東京都渋谷区にある「渋谷GIGO」で実施されている『アヴァロンの鍵』ロケテスト。そのロケテストでゲームをプレイするために、朝からスゴい人数のプレイヤーが並んでいるという情報を入手。本誌取材班も眠い目をこすりつつ、AM7：00にお店へ行ってみた。

まさに異様な光景だった。AM7：00に行けば1番を取れると思っていた我々は甘かった。AM7：00の時点で、並んでいる人数は約40人！　行列先頭の人は、何とAM0：30から並んでいたという。その後、AM8：00には約70人、AM9：00には約100人の行列が!!　ロケテストで1日に配られる整理券は100枚。つまり、開店前にその日にプレイできる人が決まってしまうという状況だった。取材日が土曜日だったということもあるが、この盛り上がり方はヤバいでしょ！


ロケテストでのプレイ料金は、2プレイ400円。そのほか、スターターパックは1000円、ICカードは500円、カードスリーブ（40枚入り）は200円で販売されていた。

『アヴァロンの鍵』オフィシャルHP　http://www.a-key.jp/

# How to Play

## プレイの下準備

プレイヤーがコレクションしたトレーディングカードを使用して、最大四人までの同時対戦が可能なボードゲーム『アヴァロンの鍵』。ここでは、実際に『アヴァロンの鍵』をプレイするまでの基本的な手順を詳しくレクチャー！　ゲームをプレイするために必要な下準備に加えて、ロケテスト版で新たに公開されたキャラクターメイキングなどの新情報をバッチリ解説していこう。



さまざまな新しい試みが盛り込まれているゲームだけあって、プレイまでの手順も既存のゲームと違った部分が多い本作。初プレイで戸惑わないようにしっかりと予習しておこう！



### モンスターカード

移動から配置、戦闘まで、幅広く活躍するメインのカード。モンスターごとに黄・赤・青・緑の色属性と、移動値・攻撃値・防御値・特殊能力が設定されており、同色のマスを移動することが可能だ。



### 魔法カード

瞬時に自分が有利な状況を作り出したり、対立勢力の妨害などが可能な文字通り魔法カード。基本的にモンスターカードと同じく、自分のターン中ならいつでも使用可能。さまざまな効果が存在する。



### 攻撃支援カード

戦闘時にモンスターをサポートするための支援カード。原則的にターン終了後の戦闘ごとに1枚のみ使用が可能。攻撃力や防御力の強化を基本に、さまざまな効果で戦闘を有利に運ぶことができる。

### ゲームを始める前に……

ゲームスタートへの第一歩となるのは、スターターパックと呼ばれる基本セットの購入。このスターターパックとは、文字通りゲームを始めるために必要なカードセットで、とりあえずは1セット持っていればOK。中には何種類かのカードで構成された初期デッキが入っているので、プレイ前にカードを取り出して種類と効果をチェック！　カードの種類には大きく分けて3種類があるので、それぞれの役割と使用可能なタイミングをきちんと把握しておこう。



スターターパックの中には、ゲームのプレイに必要となる30枚のカード（コモン＆アンコモンの初期デッキ）と、1枚のICカードが入っている。

## プレイまでの流れ

1. スターターパック購入
2. デッキ内容を確認
3. クレジット投入
4. ICカードを挿入
5. デッキを挿入
6. キャラ選択＆決定
7. ネーム入力＆決定
8. ゲームモード選択
9. ゲームスタート！

### デッキとカード制限

ゲーム中に使用するデッキ（手札を含めた山札）。カードセットの枚数は、スターターパックに入っている枚数と同じく30枚。この枚数さえ超えなければ、デッキの内容はプレイヤーの自由に組み換えて問題無し。ただし、デッキを構築する上で注意したいのが、同種カードの制限枚数。例えどんなに強いカードであっても、同じ種類のカードはデッキ中に3枚までしか組み込むことができないルールとなっている。



[illegible]

### お気に入りをチョイス！

プレイ料金を投入して、ICカードとデッキの挿入＆読み込みが終わると、初回プレイ時はキャラクターメイキング画面へ移行。魔導学園の生徒六人の中からプレイヤーの分身となる一人を選択して、好きな名前でICカードに登録ができる。また、新規ICカードを使った初回プレイのみ、「通常プレイモード」と、ゲームの基本操作を学園長に細かくレクチャーしてもらえる「チュートリアルモード」が選択可能。まずは、後者を選んでゲームの基本を覚えよう。




全6キャラの中から、自分の気に入ったキャラクターを選択＆決定。長い付き合いになるので、よく考えて選ぼう！

### データはICカードへ




キャラデータとゲーム中に獲得した評価ポイントは、ICカードに記録。次回以降のプレイに持ち越していけるぞ！



ゲームをスタートすると、魔導学園の学園長がプレイヤーをお出迎え。プレイヤー名登録の際は、ひらがな・カタカナ・英数まで使用可能だ。

# GAME SYSTEM
ゲームシステム

ここでは『アヴァロンの鍵』の根幹を成す基本ゲームシステムを簡単におさらい。フリーイン・システムとライフ消費によるターン性の導入によって、プレイヤーが対戦に乱入してもゲームの流れが止まることは無い。

## ホルダー HOLDER

“鍵”を所持するプレイヤー。チェイサーの追撃を振り切って、マップ上の指定された“ほこら”に到達することが目的。目的を達することで、学位ポイントとライフボーナスをもらうことができる。




チェイサーとの戦闘を回避しながら、いかに早くほこらを到達するかが勝負のカギ。ホルダーを維持して連続でほこらに到達すると……!?

ターン交代

## チェイサー CHASER

ホルダーを除くすべてのプレイヤー。ホルダーに追い付き“鍵”を奪うことが目的で、ゲーム開始時はチェイサーからスタート。ターン中は三人同時に行動を起こすため、迅速な判断が要求される。




とにかくホルダーに追い付いて戦闘に持ち込み、鍵を奪うことが最優先！ 鍵争奪戦に勝利できれば、今度は自分がホルダーとなって行動する。

ゲームはホルダーと三人のチェイサーに分かれて、交互に巡ってくるターンで進行。ターン中は手持ちのカードが無くなるまで、移動・配置を繰り返すことができ、対立勢力のキャラやモンスターに接触することで戦闘準備＝行動終了となる。“鍵”の所有権は、チェイサーがホルダーに戦闘を仕掛けて勝利することで移動。そのプレイヤーが新たなホルダーとなり、今度はチェイサーから追われる立場となる。

ここで重要になってくるのが、プレイヤーが持つライフの存在。ライフは1ターンごとに自動的に減少し、何も行動を起こさなければ3ターンでゲームオーバーに……。そうならないためには、ホルダーとなってほこらを巡るか、戦闘で勝利して敵対勢力のプレイヤーからライフを奪い取るしかないのだ。

# BASIC CONTROL
基本操作

ゲームシステムと同様に、斬新なアイデアが詰まった『アヴァロンの鍵』の基本操作。プレイヤーが画面に直接触れてゲームを操作するタッチパネル方式の採用によって、さまざまな情報を引き出せる仕組みとなっている。



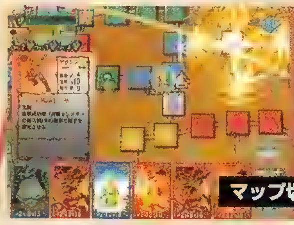

**プレイヤー情報**

**手札情報&選択**



**基本画面**





**マップ切り替えボタン**

**デッキ&捨て山情報**



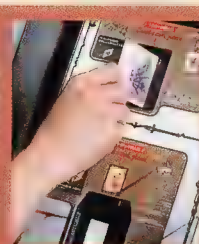
**ブースターカード排出口**





**サテライト操作**

**ICカード挿入口**



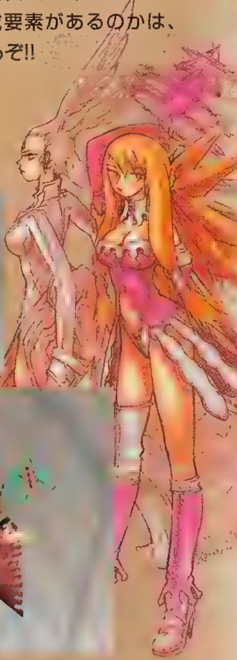


**デッキ挿入口**

## 単位を修得して……
# アイテムをGET!!

ほこらに到達することで得られる学位ポイントは、プレイヤーの強さを測るバロメーターであると同時に、キャラの育成ポイントでもある。このほかにどういった育成要素があるのかは、新情報が入り次第お伝えするぞ!!

## ローザ





Item Change A



Item Change B

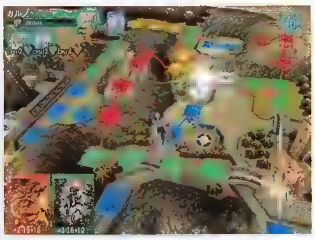


Item Change C

これが新たに公開されたアイテム装備画面で、変化が一目で分かる。アイテムはポイントと交換……なのかな?

# いよいよ次号から本格始動!!

ロケテストも順調に進み、発売まで秒読み段階となった『アヴァロンの鍵』。稼働開始直前となる次号では、ゲームプレイの基本からデッキ構築のセオリーまで、大増ページでドド～ンとお送りする予定だ! 乞うご期待!!



気になる最新情報から、ゲームに役立つ基礎知識まで、充実した内容をお届けするので期待してほしい。絶対に見逃すなよ!!

## MOVE 移動

### チェイサー時の移動

### ホルダー時の移動



### カード選択のポイント

モンスターカードには、移動を得意としたカードも豊富。チェイサーとホルダーの両方で役立つカードなので、うまくデッキに組み込もう。

4色に色分けされたマップ上の移動には、対応した色属性のモンスターカードを使用。一見すると移動範囲の把握が難しそうだが……カード選択時に移動可能な範囲を自動で表示してくれるから安心。後は移動先となるマスを画面上でタッチすれば、そこまでキャラクターが移動してくれるのだ。



黄属性のモンスターカードが持つ特殊能力「ワープ」は、マスをジャンプして移動。このため、対立勢力のプレイヤーやモンスターが居ても無視できる。

## ARRANGEMENT 配置

モンスターカード選択時に自分のキャラが居るマスをタッチすれば、マップ上にモンスターを配置可能。モンスターをマスに配置すると対立相手は通れなくなる(戦闘準備になる)ため、進路の妨害や足止めとして活用できる。また、この際に同じマスに居れば、自分を守らせることも可能だ。



対立相手のマスに止まったら、使用するモンスターカードを選択&決定。戦闘に勝利すると、そのモンスターがそのままマスに配置される。

### チェイサー時の配置

### ホルダー時の配置



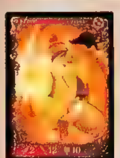
### カード選択のポイント

モンスターの中には、配置時に特殊能力を発動するタイプも存在。とはいえ、配置し過ぎると戦闘でつぶされてライフを奪われるので注意!

## BATTLE 戦闘

### チェイサー時の戦闘

### ホルダー時の戦闘



### カード選択のポイント

戦闘は侵略側先行で行なわれ、攻撃値が防御値を上回ると勝利。攻守の数値が高いカードを戦闘支援カードで強化して使っていきたい。

対立相手や対立モンスターが配置されたマスに入ると、強制的に戦闘準備となる点に注意! 戦闘準備に入ると戦闘に使用するモンスターを選択することができ、ターン終了時に一括して戦闘が行なわれる。また、チェイサーターン中に複数の戦闘準備がされていた場合は先着順で処理される。



戦闘時には戦闘支援カードを1枚だけ使って戦闘を有利に進めることが可能。確実性を求めるなら、モンスターカードとセットで手札に残すのが理想だ。

## 正式タイトル決定！ 稼働開始は6月下旬だ!!

# F-ZERO AX

エフゼロエーエックス



正式タイトルが『F-ZERO AX』に決まり、稼働開始日も見えてきた本作。今月は発売直前号ということで、ゲーム概要や基本操作のおさらい、磁気カードの周辺情報などを中心にお届けするぞ。しっかりと予習して、ゲームセンターで高速スタートダッシュを切れ！

Text：キャサ夫





※画面は開発中のものです。

### Impression

現在第一線で稼動しているドライブゲームと比べると、本作のゲーム性からは“いかにもゲームっぽい”印象を受ける。そんな“ゲームっぽさ”の象徴である、ダイナミックなコースを駆け抜けるそう快感や、現実離れしたスピード感を、ぜひ一度味わってもらいたい。

F-ZERO AX
■メーカー：アミューズメントヴィジョン/セガ（監修：任天堂）
■ジャンル：レース
■操作方法：特殊ステアリング＋2ペダル
■発売日：2003年6月下旬
■使用基板：TRIFORCE

## 舞台は26世紀……全宇宙規模のレース「F・ZEROグランプリ」に参戦せよ！

### 『F-ZERO AX』ゲーム概要

**■ゲームはタイム制、落ちても大丈夫**
『F-ZERO AX』では、コースアウトしてしまったり、エナジーメーターがゼロになってしまってもリタイアの心配は無し。謎の救助物体がやって来て、自機を復活させてくれるからだ。リタイアとなってしまうのは、制限時間をオーバーしてしまったときだけ（コース内に設置されたチェックポイントを通過することでタイムは回復する）。

**■ゲームモードは二つ**
本作には、**レースモード**と**タイムアタックモード**という二つのゲームモードが存在する。前者は一人～四人のプレイヤーが同時に遊べ、CPUマシンを含めた全30台参加のレースでトップを競うというもの。後者はコース上に敵車が無く、一人で自己ベストタイムを目指して走るというものだ。

**■磁気カードを使ってプレイ可能**
**F-ZEROライセンスカード**と呼ばれる磁気カードを購入すると、オリジナルマシンがプレゼントされ、マシンパーツのカスタマイズや、プレイデータの記録が可能だ（※26ページ参照）。

**■インターネットランキング対応**
F-ZEROライセンスカードを使ってタイムアタックモードをプレイした後、画面にパスワードが表示される。そのパスワードを「F-ZERO.jp（※欄外参照）」のランキングページで登録すれば、全国のプレイヤーと腕を競えるぞ。

スーパーファミコン、ニンテンドウ64などで大ヒットを飛ばした人気レースゲーム、『F-ZERO』シリーズ。その最新作『F-ZERO GX』が、いよいよ6月下旬にゲームセンターへ登場する。

舞台は26世紀のSF世界。プレイヤーは“最高時速2000kmオーバー”という超高速マシンのパイロットとなって、「F-ZEROグランプリ」と呼ばれるレースに参戦する。最新基板TRIFORCEで発現した画面に映し出されるコースは、どれもダイナミック。天地がひっくり返るコースや、アップダウンの激しいチューブ状のコースなど、アッと驚くコースが多数用意されている。しかも、それらすべてが実スケールで作り起こされているので、ホンモノの時速2000kmの世界が目の前に展開されるぞ。

また、本作のために用意された専用の大型筐体は、デザインが超ハイセンスな上に、ゲーム中のマシンの動きに合わせて可動するという優れもの。まさに、その目で、耳で、肌で、ハイスピードなレースを体感できるというわけだ。



超過激なハイスピードレース



マシンの挙動に合わせて可動する大型筐体



時速2000kmオーバーの世界をゲームセンターで体感せよ！

# F-ZEROパイロットとして、最低限頭に入れておきたい基礎知識

## ブースト機能をうまく使いこなせ！





各コース2周目に突入すると、「ブースト」と呼ばれる機能が使えるようになる。これは、ステアリングの中央にある丸いボタンを押すことで、マシンが一気に加速する機能だ。ただし、速く走るためには必須の機能だが、使用時にはエナジーメーターを一定量消費するので、使い過ぎには注意。



## マシンの操作方法

マシンの操作に使うのは、飛行機の操縦桿に似たステアリングと、二つのペダル（アクセル、エアブレーキ）。ステアリング部分は左右に動くほか、上下にも動き、ジャンプ中のマシンの重心移動を行なえる。パドルレバーは、主にキツいコーナーで使用。ステアリングと併用することで、格段にコーナーを曲がりやすくなる。ただし、その分スピードが落ちてしまうので注意しよう。

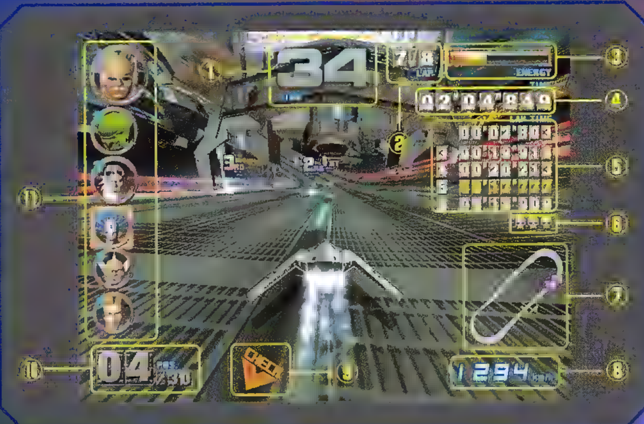
### ★操作方法 STEERING




ブースターの使用（2周目から使用可能）。使用制限は無いが、エネルギーを消費してしまうので、エナジーメーターの残量に注意！

エナジーメーターを補うと……

## プレイ画面の見方



①：残りタイム
②：現在の周回数／全周回数
③：エナジーメーター
④：トータルタイム
⑤：ラップタイム
⑥：撃墜数
⑦：コースマップ
⑧：速度
⑨：後方チェックマーカー
⑩：順位
⑪：現在のトップ6

## エナジーメーター



マシンのエネルギー残量を示すゲージ。ゲームスタート時は満タンで、敵車や壁と衝突したり、ブーストを使用すると減っていく。ゲージが無くなるとマシンが煙を上げてしまい、大きなタイムロスとなってしまう。

エナジーメーターが減ったら……

## 後方チェックマーカー



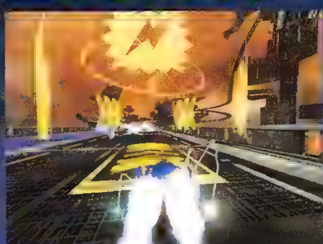
マシンのすぐ後方に敵車が迫ってきていることを示すマーカー。臨場感がある代わりに、後方を状況を把握できない「視点1」を選んでいる場合は、重要となってくる。

## 視点切り替え機能

昨今のレースゲームのご多分に漏れず、本作にも視点切り替え機能がある。ステアリング左横にある視点切り替えボタンを使って、自分好みの視点でプレイしよう。デフォルトは「視点2」だ。

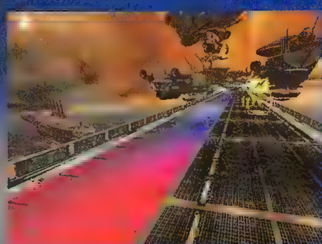



## ダッシュプレート



黄色いダッシュプレートの上を通過すると、ブーストを使用したときと同じようにマシンが瞬時に加速する。各コースのダッシュプレート設置場所を把握して走行ラインを作っていけば、大幅なタイム短縮につながるはずだ。

## ピットエリア





コース上でオーロラのように輝いている部分がピットエリア。この上を通過すると、通過時間に比例してエナジーメーターが回復する。敵車との接触や壁へのクラッシュ、ブーストの使用などでエナジーメーターが減少した場合は、迷わず進入しよう。また、ピットエリアの場所を把握しておけば、ブーストが計画的に使える。ほとんどのコースでスタート地点付近に設置されているが、それ以外の場所に設置されている場合もあるので、うまく利用しよう。

**F-ZERO 事典** ブースト補足：エナジーメーターを消費するからといって、ブーストを温存させ過ぎるのは、ちょっといただけない。コースによっては、ブーストをケチると完走すら危うくなるところもあるので注意しよう。また、ブーストの性能（ブーストが機能している時間やMAXスピード）はマシンによって異なることも覚えておこう。

# 「F-ZEROライセンスカード」をゲットして、自分だけのマシンを作ろう!!

## カスタマイズのサンプル

**コックピットパーツ**

パーツ名：BULL FIGHTER（ブルファイター）

性　能：B

重　量：800kg



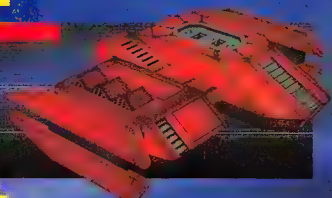
✚

**ボディーパーツ**

パーツ名：EN234／555

性　能：B

重　量：540kg



✚

**ブースターパーツ**

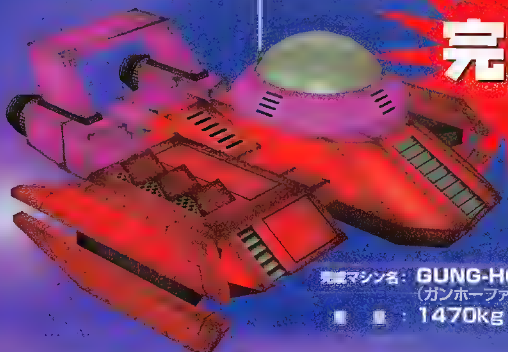
パーツ名：GUNG-HO DRIFTER（ガンホードリフター）

性　能：E

重　量：130kg



これらのパーツを組み合わせて……




完成マシン名：GUNG-HO FIGHTER（ガンホーファイター）

重　量：1470kg

F-ZEROライセンスカードと呼ばれる磁気カードを購入すると、最初にランダムでオリジナルマシンがプレゼントされる。カードを用いてプレイすると、走行結果に応じて**パイロットポイント**というものが加算され、そのポイントをためれば、マシンパーツを入手＆交換できるのだ。

オリジナルマシンは三つのパーツで成り立っており、各パーツには名称・重量・性能が個別に設定されている。それらを組み合わせることで1台のマシンが出来上がり、マシンの名称や性能が変化するぞ。左でその一例を紹介しよう。

ちなみに、カードを用いてプレイするときは、オリジナルマシン以外にもブルーファルコンやファイアスティングレイといった、デフォルトで用意されているマシンも選択可能だ。




F-ZEROライセンスカードは、1枚100円で提供される予定。1枚のカードで使用できる回数は50回。

### オリジナルマシンのパーツカテゴリー

| カテゴリー | パーツ説明 |
|---|---|
| コックピットパーツ | 主にマシンのコックピットとなるパーツで、マシンコントロールやコーナリングに必要となるグリップ性能に影響する。 |
| ボディーパーツ | 主にマシンのボディーとなるパーツで、車体の安定度や接触に耐えるための強度など、ボディー性能に影響する。 |
| ブースターパーツ | 主にマシンのエンジンとなるパーツで、最高速を高めて瞬間加速を伸ばすのに必要なブースト性能に影響する。 |

## F-ZEROグランプリを制するために



最速・最強のマシンを作り上げろ！

## ステージ紹介 Stage Introduction

今までのレースゲームに無かった、立体的なコースレイアウトが特徴の本作。新たにその存在が明らかとなったコースを、一つ紹介しよう。

**惑星都市名：OUTER SPACE（アウタースペース）　コース名：METEO STREAM（メテオストリーム）**

### ステージ設定

レースにさらなる刺激を求め、惑星都市以外にもサーキット建設を計画していたF-ZERO実行プロジェクトは、巨大な隕石群によって大破したスペースコロニーの存在を知る。彼らは、破棄されていたそのスペースコロニーを再利用し、非常に危険な地帯にサーキットを建設することに成功する。しかしながら、いまだに数え切れないほどの隕石が降りそそぐため、サーキットの破損の進行も激しく、怖いもの知らずのパイロットたちも、約半数が「ここでレースをすることは無謀だ」と答えている。

### コースの特徴

非常にうねりが激しいコース。楕円状のパイプが途中に設けられており、全面スリップゾーンの地帯がある。加速の優れたマシンが有利。



**F-ZERO事典** F-ZEROライセンスカード編集　カードにはオリジナルマシン周辺のデータ以外にも、[illegible]（パイロットランクなど）が記録される。タイムアタックランキングに参加する場合、F-ZEROライセンスカードを使用しないとパスワードが発行さ[illegible]ずカードを使って挑戦しよう。

# 新たに個性豊かな3名のAXオリジナルパイロット&マシンが判明!!



## スペード
SPADE

サーキットの奇術師

サーカス団で手品を披露している奇術師だが、その素顔はだれも知らないという謎の男。愛機のマジックシーガルは、ボディー性能とブースト性能に優れる。



### マジックシーガル
MAGIC SEAGULL

マシン性能
ボディー性能：B
ブースト性能：A
グリップ性能：E



## デジボーイ
DIGI-BOY

レース展開を予測する驚異の天才少年

地球人の中で、最も高い知能指数の持ち主とウワサされている少年。そんな天才少年が操るコズミックドルフィンは、ブースト性能が突出したタイプの高速マシンだ。





### コズミックドルフィン
COSMIC DOLPHIN

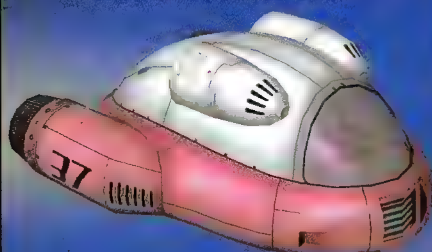
マシン性能
ボディー性能：E
ブースト性能：A
グリップ性能：C



## リリー フライヤー
LILY FLYER

天真爛漫な戦闘少女

銀河宇宙連邦軍の予備部隊に所属しており、生まれたときから過酷な戦闘訓練を受けている女の子。愛機のバニーフラッシュはグリップ性能が高く、小回りの利くマシンとなっている。



### バニーフラッシュ
BUNNY FLASH

マシン性能
ボディー性能：D
ブースト性能：B
グリップ性能：A

## F-ZERO GX も7月25日に発売決定！



自分の家でも四人対戦が楽しめる！ 友達を呼んでプレイするしかないぜ!!

ゲームキューブ用ソフト「F-ZERO GX」も、「F-ZERO AX」がゲームセンターに登場してから約1カ月後に発売されることが決定した！ AXとGXの連動機能もあるということなので、「F-ZERO」ファンならぜひ買おうぜ!!



未だ謎のベールに包まれている AXとGXの連動機能とは？



GXオリジナルパイロット&マシンも多数登場！

# ⅡDX、待ち焦がれた新作登場!!

The ultimate system beatmania deluxe version.
beatmania ⅡDX 9thstyle

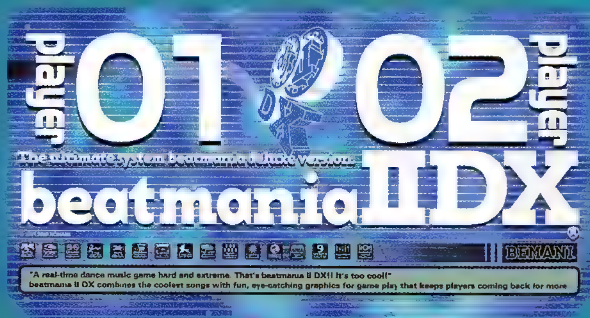




ビートマニアⅡDX（ツーディーエックス）
9th style（ナインススタイル）
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン+1スクラッチ
■発 売 日：2003年6月下旬予定
■使用基板：—

## 鮮烈なブルーをまとって筐体もリニューアル!!

9th styleのイメージカラーは鮮やかな"ブルー"。オレンジを基調とし、"SUPER HIGH TENSION"をテーマにしていた前作と比べて全体的に落ち着いた雰囲気で、よりクールなクラブサウンドをイメージできる。また、今回はステージ部分のデザインが続けて変更に。筐体の存在感をより意識させられることになるだろう。




## OPTION SETTING




オプション選択画面は、デザインが青基調へと変化したものの、内容的な変化に関しては、一見したところ見付からない。前作をプレイしていれば問題無くプレイできるだろう。




白いバックにロゴが位置する9thのタイトル画面。極めて落ち着いた風味のする絵だ。バックに映る物体と相まって、クールさが感じ取れる。さながらクラブのイメージといったところか。

## MUSIC SELECT

旧作から楽曲が多数復活するということもあり、今作からついにタイトル別で選択できるようになった曲選択画面。時間が少ないと嘆いていた人も安心だ。







## MODE SELECT

今まで通りのモードに加えて、なんと「BEGINNER」というモードが追加されている。LIGHT7よりもさらに初心者が入りやすいモードなのだろうか？

## ゲーム画面も鮮やかに！

ゲー事典 ついに発表された「beatmaniaⅡDX 9th style」。この日を待ちわびていた人も多いんじゃないかな？ 今回のキーワードは、「過去最大ボリュームの新曲」「既存曲のREMIXが数多く登場」「旧作からの復活曲が多数」、そしてついに「e-AMUSEMENTに対応」といったところ。また、一般公募された楽曲とボーカリストが採用になっているとのこと。早く聴いてみたい！

# e-AMUSEMENT対応！ IIDXの可能性はどう広がる!?

ついにbeatmania IIDXがe-AMUSEMENT対応となる日がやってきたのだ。詳しくはまだ明かされていないので今回お伝えできないのが残念だが、サービス内容の方向性としては、「極める」という行為を助長させるような、きめ細やかなものを予定しているとのことだ。完全な推測になるが、クリアした曲やスコア、フルコンボしたものなどを記録することができるようになるのでは？

また、これにより大好評のインターネットランキングが自動化され、わざわざパスワードをメモる必要が無くなるのもありがたいこと。勿論、店舗スコアランキングといった催しが行なわれることも想像に難くないところだ。













今回お見せできるカードは4枚。いずれも、歴代タイトルのポスターと同一のデザイン。もちろん、カードの絵柄はこれだけではないぞ。「ポップンミュージック9」にあったように絵柄ごとに違うギミックが用意されている可能性もあるだろう。

| GENRE | TITLE / ARTIST | DIFFICULTY | from |
|---|---|---|---|
| TRIBAL HOUSE | Macho Gang / ANAL SPYDER | ★★★★★★★ | substream |
| DANCE SPEED | END OF THE CENTURY / NO.9 | ★★★★★★ | 3rd |
| TRANCE | REINCARNATION / dj TAKA | ★★★★★ | 3rd |
| HIP HOP | CHECKING YOU OUT / good-cool feat. JP Miles | ★★★★★★★ | 4th |
| DUTCH TRANCE | Clione / kors_k | ★★★★★ | 4th |
| DRUM'N'BASS | empathy / TaQ | ★★★★★★★ | 4th |
| DANCE EXPRESS Hi-speed | JIVE INTO THE NIGHT / CYDNEY | ★★★★★★★ | 4th |
| TECHNO | KAMIKAZE / dj nagureo | ★★★★★★ | 4th |
| CELTRANCE | NORTH / WALL5 | ★★★★★ | 4th |
| TECHNO | QQQ / TaQ | ★★★★★★★ | 5th |
| INSTRUMENTAL | Regulus / DJ.W | ★★★★★★★ | 5th |
| HYPER EUROBEAT | STILL IN MY HEART / NAOKI | ★★★★★★ | 5th |

## 多数の復活曲たちに涙せよ！

今作の特徴として、旧作に収録されていた楽曲が復活し、再度収録されている点が挙げられる。基板自体の性能が上がったため、より多くの楽曲を収録できるようになったということもあるが、これはひとえにIIDXがいかに長い間愛されているかの表れだろう。あのころの思い出を胸にプレイしてみてほしい。当時存在しなかったオプションを使ってみるのもいいだろう。

## "1999-2003 復活希望曲アンケート"結果を反映！

もう既にコナミのホームページで見た方も多いと思われるが、9thには「復活希望曲アンケート」の結果がしっかりと反映されている。"empathy"や"END OF CENTURY"、"KAMIKAZE"、"QQQ"や"regulus"がホームページ上でも公開されていた復活曲。もし左表に自分が応募したはずの楽曲が無くても、もう少しだけ待ってくれ。なんと、復活曲はこれだけではないらしいのだ。今後の情報に期待大だ！

**ゲー事典** 復活曲はあまたの名曲ばかり。高難度曲"Macho Gang"のANOTHERや"KAMIKAZE"のANOTHER、連続するスクラッチが難解な"CHECKING YOU OUT"などなど、譜面にクセのあるものが多いのも特徴だろう。また、DPの"QQQ"や"JIVE INTO THE NIGHT"なども大いに手ごたえがある楽曲。稼働したなら、ぜひともプレイしてみてほしい。

# 9th style　ニューソングリスト

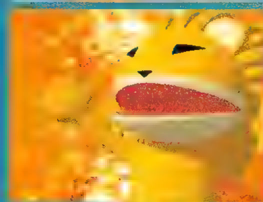
発表されたNEW　SONGの面々を見てみよう。かつて、これほどまでに良い意味でまとまりが無い作品があっただろうか？　それほどに、今作のボリュームは凄まじいものがある。「今までのコンポーザーがやりたいようにやって、その上で新しい顔ぶれを増やした」というdj TAKA氏の発言にも納得の内容である。今まで以上に、[illegible]する際に悩ませてくれることは間違い無いだろう。

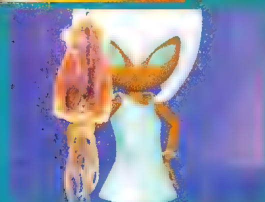
| GENRE | TITLE / ARTIST | DIFFICULTY |
|---|---|---|
| ELECTRONICA | ADVANCE<br>SLAKE | ★★★★★ |
| TECHNO | ECHOES<br>DRAGOON | ★★★★★ |
| ボデー | ライオン好き<br>AKIRA YAMAOKA | ★★★★★ |
| TECHNO | BREEDING<br>SLAKE | ★★★★★★ |
| TRANCE | Prelude<br>NAOKI underground | ★★★★★★ |
| R&B | Really Love<br>大部真由美 | ★★★★★★ |
| FILTER HOUSE | The Biggest Roaster<br>D.J. Spugna | ★★★★★★ |
| EPIC HOUSE | u gotta groove -extend joy style-<br>remixed by Mr.T | ★★★★★★ |
| HOUSE | Your Body<br>good-cool feat. Andrea L.Hopkins | ★★★★★★ |
| テクノチョップ | 昭和企業戦士荒山課長<br>AKIRA YAMAOKA | ★★★★★★ |
| ENSEMBLE | ATOMIC AGE<br>SHUNZZY | ★★★★★★★ |
| HEALIN' HARDCORE | Cradle<br>positive MA feat.akino | ★★★★★★★ |
| ELECTRO POP | Dreamin' Sun<br>Yu Takami | ★★★★★★★ |
| TRANCE | e-motion 2003 -romantic extra-<br>remixed by dj TAKA | ★★★★★★★ |

## Notice
### "ライオン好き"のムービーより

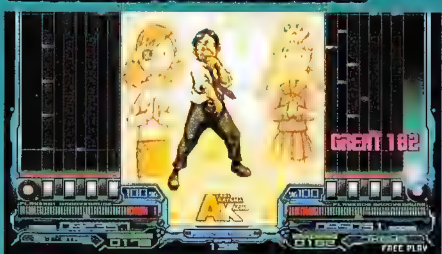
優里姉さんのバックに映るなすや、トランが持っているスルメなどなど、「何だこれは……」と、開いた口が塞がらなくなってしまうようなムービー。そして、なんといっても"ライオン好き"という奇天烈なタイトル。確かに、かわいらしいライオン（？）が映っているが……。いろいろな意味で期待が膨らむ。





### 昭和企業戦士荒山課長



### The Biggest Roaster



バラエティー豊かなニューソングが目白押しの9th。ジャンルの面から見ても、見事にばらけている。あのe-motionのREMIXである"e-motion 2003"や、ハウストラッカーgood-coolが満を持して贈る"Your Body"、もはや定番となったD．J．SETUPのTECHNO"lower world"などなど。中には、"昭和企業戦士荒山課長"といった、タイトル、ムービー共にぶっ飛んだ曲も！　どれもこれも、一刻も早くプレイしてみたい楽曲ばかりだ。

### e-motion 2003



### Your Body

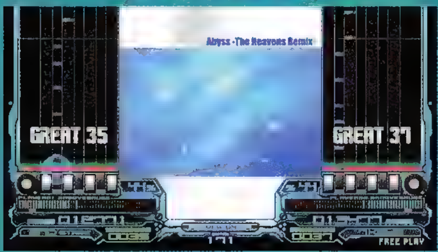


**ゲー事典** 新曲リストを見ると、コンポーザの多彩さにも目がいくところだ。ⅡＤＸシリーズの柱となっているお馴染みのコンポーザ陣に加えて、ニューフェイスもかなりの人数が参加している。この中でも注目したいのが、AKIRA YAMAOKA氏。"ライオン好き"や"昭和企業戦士荒山課長"など、タイトルからして飛んでいる楽曲を提供してくれているぞ。

| GENRE | TITLE<br>ARTIST | DIFFICULTY |
|---|---|---|
| TURKISH PIANO'N'BASS | Golden Horn<br>Osamu Kubota | ★★★★★★★ |
| LOLIPOP | Let's say Hello!<br>Takuma Saiki | ★★★★★★★ |
| TRANCE | POWER DREAM<br>PINK PONG | ★★★★★★★ |
| TRANCE | STAR FIELD<br>SADA | ★★★★★★★ |
| HIP HOP | SWEETEST SAVAGE<br>ASLETICS | ★★★★★★★ |
| EUROBEAT | Two DAYS OF LOVE<br>tiger YAMATO withマイク吉川 feat.ma-sa | ★★★★★★★ |
| TRANCE CORE | Abyss -The Heavens Remix-<br>remixed by Ryu* | ★★★★★★★ |
| RAVE | ACT<br>RAM | ★★★★★★★ |
| MIXTURE | Distress<br>remixed by TaQ | ★★★★★★★ |
| TECHNO | lower world<br>D.J.SETUP | ★★★★★★★ |
| POST ROCK | moon_child<br>少年ラジオ | ★★★★★★★ |
| HARDCORE RAVE | one or eight<br>sampling masters AYA | ★★★★★★★ |
| GABBA | rottel-the-Mercury<br>sampling masters MEGA | ★★★★★★★ |

## Notice
### 豪華なREMIX！

今作では既存の楽曲を再度ミキシング、つまりREMIXされた、ファンには涙ものの楽曲が多数収録されることになった。その顔合わせも超豪華らしい。新たな息吹が吹き込まれた楽曲たちを堪能してくれ。また、リミキサーの中には、4th styleで一般応募から採用されたKors_kやRyu*、二人の姿も!?

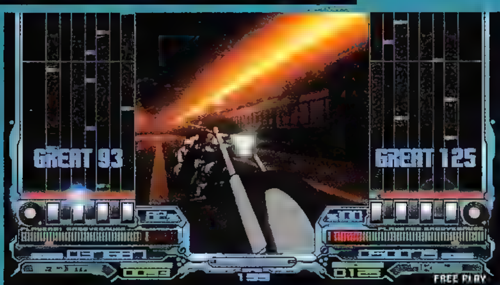



## Notice
### Musicianship Trialを反映！

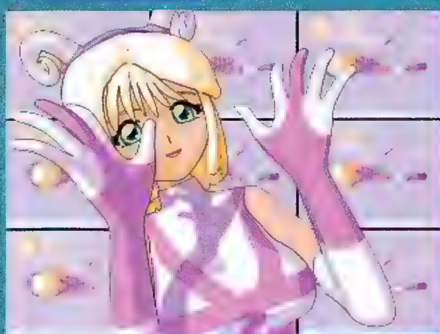
今作では、5th styleに続いてユーザー参加企画が行なわれ、一般から楽曲やボーカリスト、リミキサーや楽器演奏者が公募された。選出されたのはボーカリスト部門と楽曲部門の二名のみ。そのうち、ボーカリスト部門に関しては、dj TAKAによる作編曲、そして本人による作詞という試み。また、楽曲部門では、Osamu Kubotaがアレンジサポートし、さらにピアノ演奏で特別参加という魅力的な布陣になっている。稼働開始を楽しみに待つことにしよう。

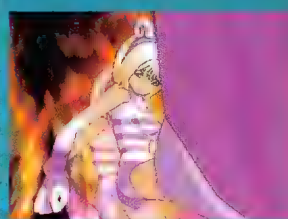
## lower world




## Notice "ACT"のムービーより







9thのクールなイメージからは想像もできないようなムービーが流れる"ACT"。楽曲のカッコよさはかなりのものだが、とにかくムービーが濃ゆい。ピンク基調の色合いに不思議な格好の女の子と、ムービーだけを見ると某少女漫画を思わされてしまう(笑)。

ゲー事典 ハメコラム:ついに、ついにe-AMUSEMENT対応ですね。曲ごとの詳細なスコアが記録できるとかなりうれしいですねぇ。後は楽曲別ランキングとか。特に、DPではとある楽曲のみやり込んでいる人も結構多いみたいなんで、その道のスペシャリストが表で活躍する姿も見られるようになるかも？　まぁ、憶測に域を出ないんで、稼働をお楽しみにということで。

# BEAT RAIZING ⅡDX SPECIAL

## COMPOSERS' TALK SESSION -Part1-

9thstyleの稼働も間近に迫り、加えて「ビート・レイジングⅡDX」も二年目に突入！　これらを記念して、ⅡDXを代表するコンポーザーの方々五人による座談会が実現した!!　今回は2カ月にわたる二部構成のPart1ということで、各コンポーザー方のやりたかったこと、今作のキモとなるREMIXについてなど、9th制作秘話盛りだくさんでお届けするぞ。これを読んで、9thへの気合いを高めておこう！

## 9thstyle発表記念<br>ⅡDXコンポーザートークセッション



### 労力を要求されるREMIX、これまさしくⅡDX！

**──まずは「9thstyle」(以下9th)のことから伺います。今回はどんな新しいことを試みていますか？**

**dj TAKA**　ゲーム全体の音楽ということに関していうと、今回は新規のコンポーザーがたくさん登場しますね。新しいといえばREMIXです。今までも数曲有りましたけど、今回はドバっと、ここにいるメンバーもREMIXしたりされたりということになりそうです。

**good-cool**　僕の曲を[illegible]

**NAOKI**　"I Was The One"です。

**Mr.T**　目玉ですよね～。

**NAOKI**　言ってくれますなぁ……ホンマ思ってんの？（笑）

──dj TAKAは超プロフェッショナルでありまして、REMIX用に[illegible]ボーカルトラックのみという……。ということは「REMIXというよりはリアレンジしてほしい」ということなのか……と私的にはとらえまして、かなりの労力を要するREMIXを要求されたわけです。これまさしくⅡDX[illegible]。

**──ということは、結構苦労されたわけですか？**

**NAOKI**　確かに苦労しましたね（笑）。good-coolさんのトラックは「グッとく～る」ということで、これでグッとこないと、後からすごく怖いな、と（笑）。

**dj TAKA**　やり始めてからは早かったですよね。

**NAOKI**　何とか頑張りました（笑）。

**──REMIXバージョンをgood-coolさんは聞かれました？**

**good-cool**　いや、まだです。どんな風になるかなあ、と[illegible]

**NAOKI**　EUROにしました！（きっぱり）

──一同　（笑）



dj TAKA
ⅡDXを引っ張ってきた中心的作曲者・サウンドディレクター。メロディー重視のトランス系が得意。



good-cool
ユーロからロックまで、[illegible]のコンポーザー。[illegible]はハウストラッカーなのだ。



Mr.T
丁寧な音作りで数々の名曲を生み出した。[illegible]面を統括して[illegible]するという大役もこなしている。

## 原点に戻って、ハウストラッカーになってみたんですよ

**――8thでは「スーパーハイテンション」というコンセプトでしたが、9thではどんなテーマでしたか？**

**dj TAKA**　9thは特に定めないで始めました。新しい人を増やそう、新しい風を吹き込ませようということで、レギュラー陣が自分の得意とするものを柱に、[illegible]した曲を目めていけばいいかなあと思ったんです。ですから楽曲の方向性に関してはそれぞれの人にお任せして、[illegible]まったのがこんな感じ、っていう出来上がりですかね。

**――コンポーザーの方々は、「今回はこれをやろう」みたいな、ご自分なりのテーマはお持ちでしたか？**

**SLAKE**　俺はとにかくヒット曲を狙えと（笑）。ヒットしないとやばいぞ、みたいなプレッシャーをかけられました（笑）。[illegible]夢に見ちゃうくらいのプレッシャーをかけられて完成したんですよ。ディレクターやチーム[illegible]ではOKだけれども、出た後でプレイヤーからどういう評価を得るのか楽しみです。

**――割とすんなり出来上がったのですか？**

**SLAKE**　いや、すっげ――苦労しました（笑）。疲れ果てました。

**dj TAKA**　一曲はそういうのをお願いして、もう一曲は……。

**SLAKE**　かなり実験的な方向性でやっちゃったんで、それをどう評価されるのかと、ちょっと自信は無いですね（笑）。

**good-cool**　僕はずっとんとやってるから、[illegible]とか、ロッカーな雰囲気が強くなってきてるじゃないですか。そこでもう一度原点に戻って、ハウストラッカーになってみたんですよ。[illegible]からまたコテコテの[illegible]を、いつもお願いしているアンドレアさんという外人の方にボーカルを頼んで作ってみました。もともとは[illegible]dj TAKAにハウストラッカーと名付けられていたので、dj TAKAの下ではハウストラッカーになっておこうと思いまして。もう一曲では今までにやったことの無いこともやってます。

**Mr.T**　そうですね、僕としては毎回出来たものを入れてもらうという感じで、あんまり考えてないんですけど、今回は[illegible]原点[illegible]入れてきました。

**NAOKI**　僕は、[illegible]相変わらずです。しかしフライ[illegible]今回は「DDR EXTREME」の[illegible]曲を[illegible]させていただく[illegible]できないようなバージョンへと変えて登場させていただく運びとなりました。

[illegible]久しぶりに[illegible]さんと[illegible]DXへのオリジナル楽曲として作った楽曲が有るんですけど、これは個人的に久しぶりにヒットしたかなあと。ハイパーユーロビートというか、そろそろウルトラユーロビートってな名前に[illegible]（笑）。[illegible]今回はなかなか思い[illegible]込めた曲が出来たと思います。

**dj TAKA**　僕は、[illegible]で何曲かやらせていただいたんですけど、一般ユーザーの皆さんからボーカリストを募集した企画が有ったんですね。そこで採用になった女の子をフィーチャリングした曲が有りました。だれかのた[illegible]。出来上がりの方は、なかなか面白いのではないのかと（笑）。

**――ところで、サウンドディレクターとしてdj TAKAさんはどういう方なんですか？　怖いとか。**

**NAOKI**　めちゃくちゃ怖いですわ

**good-cool**　怖いですね。

**dj TAKA**　やめてくださいよ（笑）。

**NAOKI**　[illegible]dj TAKAがサウンドディレクターをやってるからなのかなあと思いますよ。

## dj TAKAは、開発中の燃え方が尋常じゃないんですよ

**dj TAKA**　そんなことないですよ（笑）。

**NAOKI**　目に見えないプレッシャーを、我々にビームを、という感じですね、はい（笑）。

**good-cool**　かなりそうですね（笑）。そういう時期に、dj TAKAさんから電話がきただけで「やべー、[illegible]」って（笑）。

**dj TAKA**　僕も、「やべ、嫌がられてる」って（笑）。

**一同**　（笑）。

**NAOKI**　コナミにはDDR、ポップン、ギタドラなど、ゲームごとに強いカラーが有るじゃないですか。ポップンがかわいい系とするならば、IIDXは明らかにクール系でしょう。そんなカラーを強烈に感じるので、かみ合わへん曲を作ってしまった日にゃ、どないしようかなと――。皆さんも同じようにいろいろな作品に関わってきてると思うんですけど、それぞれ、思うことはいろいろあると思いますよ。

**good-cool**　そうですねえ、僕は言われるままに下僕となって、という感じなんですけど（笑）。dj TAKAは僕も気が付かないような、ここをこうした方がいいよっていう部分をいつも的確に言ってくださるので、かなり助かりますね（笑）。

**SLAKE**　おお一（笑）。

**good-cool**　と、一応言っておきましょう（笑）。開発中の燃え方が尋常じゃないんですよ。なるべくなら、開発が終わってから遊びたいなと（笑）。

**dj TAKA**　そうか、だから最近電話くれないのか。

**good-cool**　そろそろ終わりましたんで、またします（笑）。

**NAOKI**　dj TAKAは熱いですよね。

**good-cool**　熱いですね。

**NAOKI**　あの、普段ではその[illegible]というところの「山」みたいな感じがするんですけど、実際に自分の楽曲を作っているときなんて、すっごい首が振れとるんですよ（笑）。

**一同**　（笑）。

**NAOKI**　これは明らかに内なるパワー[illegible]すごい的を射たディレクションをしてきますね。僕なんてノリノリ一発で終わりますからね（笑）。

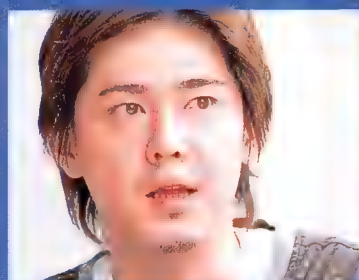
**dj TAKA**　なんだ、みんなすごいな。持ち上げまくり（笑）。

**good-cool**　ほめ殺し（笑）。

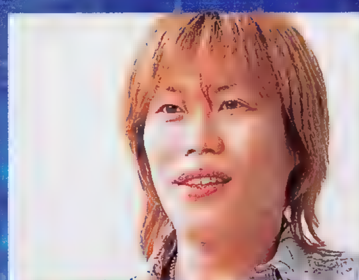
**Mr.T**　僕は割と長い間dj TAKAと二人三脚な感じでIIDXを制作してきたので、いろいろと助け合いをしてきました。そうですねえ、まあ一言で言ってしまうと、多大に尊敬できる人ということですね。

**一同**　（笑）

**dj TAKA**　ほんと何か、ドッキリとかじゃないの。看板が出てきたりとか（笑）。



SLAKE
club系の知識はスタッフ随一という造詣の深さ。[illegible]な楽曲、それもテクノを得意としている。



NAOKI
DDRでもお馴染みの[illegible]DXでもEUROといえばこの人であることは[illegible]いだろう。

――そういえば皆さん、この間のポップンライブに出た方ばかりですよね。

**good-cool**　そうですね。あ、俺だけ違うバンド、みんなⅡDXチームだったんですね。

――ⅡDXチームもライブでやりたいとか、そういうご希望は無いんですか？

**dj TAKA**　やりたいですよね。

**NAOKI**　アルカディアで煽りまくってくださ～いっ（笑）。

――じゃあ煽りまくります（笑）。あの時期は9thの開発もあった上でのライブでしたね。

**NAOKI**　ほんまあれは大変でした。dj TAKAが参加決定したの1週間くらい前でしたもんね。

**dj TAKA**　そうですね。

**NAOKI**　そっから練習したのはたった1回、しかも1時間（笑）。

**good-cool**　全然僕に言わなかったもんね。

**dj TAKA**　いやあ、ほんとに決まってなかったんですよ。

**good-cool**　その前にも結構会っていたんですけど、ライブのことを何も言わずに、ゲネリハ行って「おはようございまーす」って言ったら、dj TAKAが立ってるんですよ（笑）。

**dj TAKA**　そうそう（笑）。ゲネの2～3日前に決まったんですよ。

――ⅡDXファンも楽しめるライブでしたね。ところで、この人とコラボレートしてみたいというご希望は有りますか？

**good-cool**　とりあえずみんな気になりますよね。で、NAOKIさんと僕はREMIXがあるから、今回は組んだように見えますよ。

**NAOKI**　あー、そうですね。good-coolさんの曲は、DDRの4th以降で移植する際に聞き込んだんですよ。僕の曲で"HIGHER"というのが有りまして、どちらかといえば僕の中ではおとなしめ系の曲なんですが、実はgood-coolさんのハウス系のトラックが目の前にちらついて「ほなオレも～」みたいな感じで出来上がった曲なんです。TAKAの曲はどことなくワイルドに感じますね。僕もワイルドなつもりなんですよ。それはロック的なワイルドさかも。TAKAも僕もかつてはロックをやってまして、そんな音楽経験が今のトラックの中に入っているような気がします。

**ⅡDXでもライブをやりたいですね。アルカディアで煽りまくってくださ～いっ！**

――なるほど。では、good-coolさんはいかがですか？

**good-cool**　そうですね。dj TAKAとは別機種で激しいやつをやったじゃないですか。だからちょっとねえ、SLAKEさんに興味ありますね。興味あるって言ってもあれですよ。別の意味じゃないですからね（笑）。

**一同**　（笑）。

**good-cool**　SLAKEさんのコアな感じと一緒にやってみたいなあって感じはしますね。

**SLAKE**　一緒に組んでやるっていうのが、仕事じゃかなりやりづらいところがありますよね。

**good-cool**　そうですよね。

**SLAKE**　それでももうちょっと慣れればコラボも盛んになって、絶対いろんなバリエーションができるし面白いけど、現在はやりづらいですね。どうやってやればいいか分からない。

――やってみたいとは思われますか？

**SLAKE**　ええ、ぜひ。だって楽じゃないですか（笑）。「後は任せた！　もうここまでしかできんからよろしく！」みたいな（笑）。

――SLAKEさんはクラブ系にお強いとのことですが、元からクラブ指向だったのですか？

**SLAKE**　一応そういうのが好きだったんですね。また、独自の世界観が確立されているじゃないですか、ⅡDXって。それに合わせるのがやっぱり難しい。あまりにも実験的過ぎると目立たないし、でも、あんまり寄せるのも自分のカラーが出ないし、バランスを取るのが一番難しいですね。みんな悩むだろうけど。なんて、笑いが取れないけど（笑）。

**NAOKI**　もしかして笑いを取りたかったとか？　……今日のSLAKEは何かが違う……。

**SLAKE**　実は今さっきまでレコーディングしてたんで、くったびれちゃって。

**一同**　（笑）。

**実験的過ぎると目立たないし、でも、寄せ過ぎるのも自分のカラーが出ない**

――Mr.Tさんはだれかと組んでみたいですか？

**Mr.T**　だれとでもやりたいですよ。ふと思ったんですが、共同で作るっていうと、並列で二人のエッセンスが集まった状態で最後までいく、っていうのが多いと思うんですよ。でも、例えばですね、キーとBPMを決め込んで、「イントロはあなた、第一展開はあなた、畳み込みのラストはあなた」と決めて、互いの音源を全く聞かずに、8小節ずつくらいで作って最後にくっ付けたら面白いんじゃないかなと、今思ってしまいました。その中の一部に僕も入りたいです。

**dj TAKA**　面白いですね。

――dj TAKAさんはいろいろな方と組まれていますよね。今後はいかがですか？

**dj TAKA**　そうですね、やっぱりいろんな方とやりたいですねえ。

――では、皆さんからⅡDXプレイヤーの皆さんへメッセージをお願いします。

**SLAKE**　じゃあ「味わえ」で（笑）。クオリティーはどんどんどんどん上がっていくと思うので、それに「ついてこれるかな？」、そんな感じです（笑）。

**good-cool**　とりあえず、一桁台最後のバージョンですので、気合いを入れて頑張ってください。

**Mr.T**　今回からゲームデータ、皆さんの目に付くところでいえば、譜面の総合監督という形で、全楽曲の譜面にあたることになりました。それはまあ、これからの仕事になるんですけど、制作終盤に向けて頑張ります。面白くなるかどうかはこれからにかかっていますから。楽しみにしていてください。

**NAOKI**　ディープ&ディープな感じで9thを激しくプレイしてみてくださいっ!!　必ず最高のPleasureが得られるはずですから。

**dj TAKA**　楽しんで作って、最後の仕上げをやっているところです。ボリュームもすごいことになっちゃってます。もちろんクオリティーも過去最高のものをお届けできると思いますので、皆さん、楽しみにしていてください。

**9thはボリュームもクオリティーもすごいことになっちゃってます**





# G.G.G.

## Goli's Graphic Gallery

## ???

■プロフィール
ⅡDX IMAGE CHARACTER #18
name:?
age:?
blood type:?
born:?
favorite:オカルト本、?

## "GOLI" Comment

今日も今日とてGOLIです。今月は表紙をやらせていただき光栄の至りでございます。表紙のデザイナーさまが良い色味にしてくださいました。ワーイ！　ありがとうございます。

そんなわけで、もうⅡDXも9thstyleに突入です。ロケテストも無事に終わり、スタッフ全員最後の追い込みです。そんな中、広報担当のY氏からお電話です。

「女の子の名前ってチャクラで良いんでしたっけ？」

「？？？」

あぁ、服にチャクラって書いてあるものね。でも決めてませんでした。これを書いている現在も決めてません。決めて描いたのは、鼻緒付きスニーカーにかんざし付きヘッドホンてだけです。そんなわけで、名前とプロフィールを読者の皆さまから募集させていただこうかと思います。

思えば、セリカも士朗もユーザーの皆さんが決めてくれました。何かありませんか？

簡単なご紹介。

名前：なんか和風みたいな。なんか洋風みたいな。

プロフィール：リリスの相方、白黒コンビ。オカルト大好き。そんな感じ。

これだけでかなり制限されちゃいましたが、ご自由にいじくってくれたプロフィールを募集したい感じです。何か思い付いたらアルカディア編集部までお願いします。いつも僕が書いているぐらいの長さがうれしいなぁ。……って、来なかったら何か考えなきゃ……。

**●新キャラクター名前＆プロフィール大募集！**

GOLIさんのコメントにあるように、いきなりですが新キャラクターの女の子（左のイラストの子です）の設定を、アルカディア読者の皆さんから募集することになりました。この一世一代の機会を逃す手は無い！　募集項目は以下の通りです。

●名前　●年齢　●血液型　●出身地　●好きなもの
●プロフィール

いかしたアイデアを待っています！　eメール・郵送どちらでも受け付けております。送り先は下記項目と同じですが、こちらは6月9日（月）必着とさせていただきます。

**●大好評！　フェイバリットナンバーズ＆フェイバリットキャラクターズ　投票募集中!!**

今月はお休みさせていただきましたが、両部門ともまだまだ募集しています（すでに送ってくれている方の分は、次回分の集計に加えますのでご安心を）。どちらの部門も、投票では必ず「巻末のアンケートハガキ自由欄」に書いて送ってください。また、プレゼント番号の指定はP198を見て、しっかりとお書きください。今月の投票者プレゼントは、これが本当にラストチャンス！　「8th」販促用ポスターです。両部門への同時投票も大歓迎。選出理由やこのコーナーへの感想など書いてくれるとうれしいです。

**●ⅡDXキャラクターイラスト投稿、募集中!!**

皆さんのイラストにⅡDX開発チームの方がコメントしてくれるという、涙モノの企画！　イラストのデータ投稿については、以下のアドレスへ送ってくれてもOK。サイズなど細かい規定は、A-Fro投稿規定を見てくださいね。



【あて先】
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
「ビート・レイシングⅡDX」係
Eメール：raizing@arcadiamagazine.com

# PF隊＆スパローズ隊の新たな戦場が決まった!

待ちに待った画面写真がついに公開された！　雰囲気はシリーズの伝統を感じさせるものだが、新たな敵、新たな乗り物、そして巨大なボスはかなり期待できそうだ。

Text：MVP

# METAL SLUG 5 ™

**メタルスラッグ5**
■メーカー：プレイモア／サンアミューズメント
■ジャンル：アクションシューティング
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：未定
■使用基板：未定

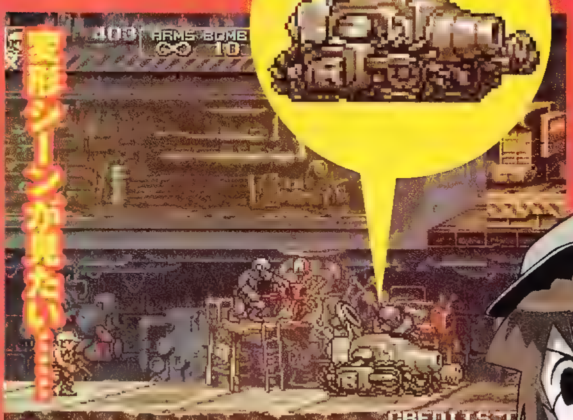





見た目がいい感じのパイルバンカー、接近戦で当てられるようなら、かなり心強いね。


二足形態


走行形態




特徴であるスピードの速さがどれくらいか？　また、ジャンプはできるのだろうか？

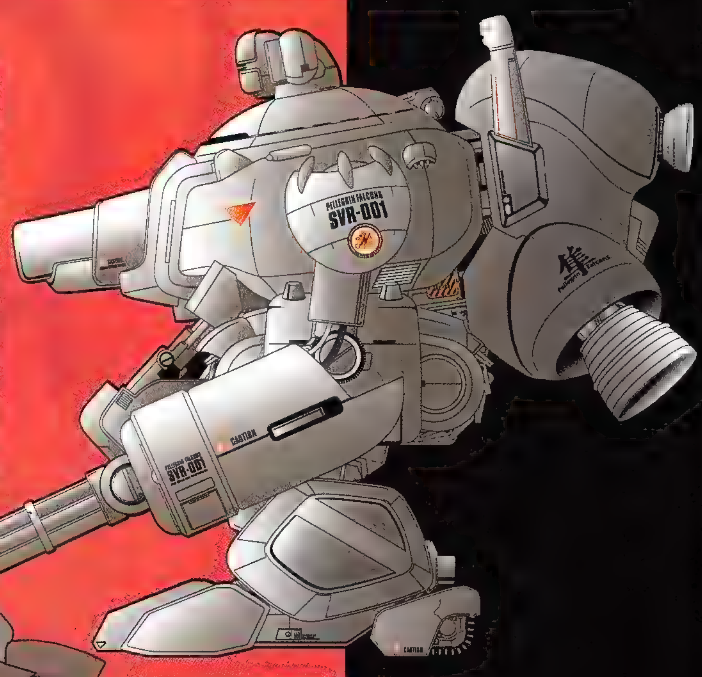
## ついにNEW SLUGが明らかに!!

# SVR-001

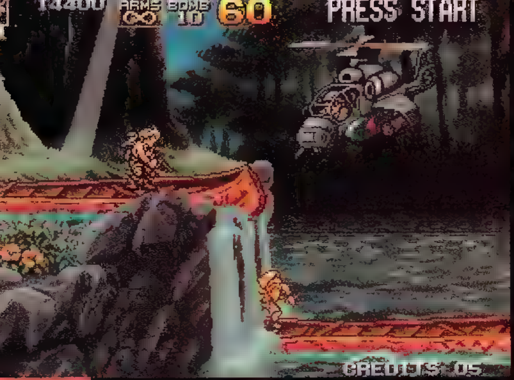
-メタルスラッグv-

**概要**　重武装と高機動性を同時に備えた、二足歩行型メタルスラッグ。両腕にはガトリング砲と近接攻撃用のパイルバンカーを備え、背面のスラスターで短時間の滞空も可能、さらには走行形態への変形でブラックハウンドにも劣らない最高速度を維持した、メタルスラッグの最終進化形態。

形態変化によって、二足歩行と走行形態の使い分けが面白そうな新スラッグ。今までの経験からいえば、基本は走行形態、足場が多い場面では二足歩行を使うことになりそうだ。また、形態の使い分けができるように、登場するステージが長くなることを期待したい。






## ~METAL SLUG5~ ストーリー

世界各地での紛争が絶え間無く起こる中、正規軍特殊工作部隊ペルグリン・ファルコンズ（通称PF隊）の戦力増強のため、次世代メタルスラッグの開発が急がれていた。

しかし、開発を行なっている正規軍SV計画研究所が何者かの強襲を受け、メタルスラッグの機密が記されたディスクを強奪されてしまう。ディスクにはメタルスラッグの設計図をはじめ、次世代メタルスラッグ開発のために収集されたPF隊の戦闘記録やモーデン軍の兵器データなども含まれており、これを奪われることは正規軍の手の内すべてを知られるに等しい。

敵は間違い無く正規軍のすべての作戦を予測し、スラッグの技術を応用した強力な新兵器で罠を張って待ち受けているだろう。だが、このまま強力な次世代兵器を敵の手に渡すことなど許されるはずがなかった。

有効な作戦が立案されぬまま、参謀本部よりPF隊のマルコ・ロッシとターマ・ロビングにディスク奪還の命令が下された。

一方、世界各地で遺跡の破壊活動を行っている組織を調査していた情報局所属特殊工作部隊スパローズ隊員のエリ・カサモトとフィオ・ジェルミは、アンルーン遺跡の最深部に保存されている秘宝が持ち出される場面に遭遇した。

追撃を試みる二人だったが、相手側の圧倒的な火力に圧され退却を余儀なくされる。二人の行く手を阻んだのは、正規軍では見たことがない、いびつなメタルスラッグと不気味な光沢を放つ二足歩行兵器の混成部隊だった。



異なる二つの事件は皮肉にもメタルスラッグという共通点を通じて一つに繋がることになった。

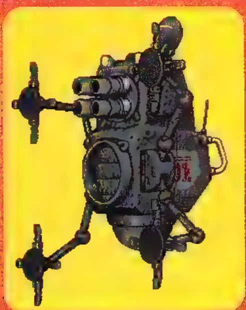
PF隊とスパローズ隊は共同捜査を開始するが、正体不明の組織を相手に情報収集は難航した。そんな中、匿名の通報により、ある廃ビルに組織の活動拠点があるという情報がもたらされた。このたった一つの情報は事件解決への糸口か、それとも罠への入り口なのか。

敵に手の内のすべてを握られている以上、大部隊での作戦行動は正規軍壊滅の危機にも繋がると判断した参謀本部はPF隊とスパローズ隊の少数精鋭による奇襲作戦を敢行した。作戦の最終目的は機密ディスクの奪還もしくは破壊と組織の壊滅である。突入後の作戦は無く、すべては前線での判断に任せられる。

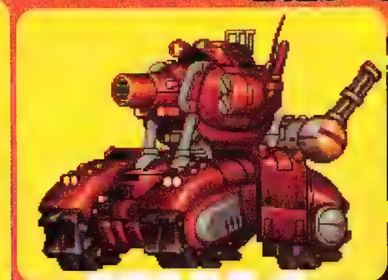
こうしてマルコ、ターマ、エリ、フィオの四人の精鋭たちによる、最後の希望とも言える反撃作戦が開始された。

# 新兵器で迫ってくる敵もスゴイ!! さあどうする!?

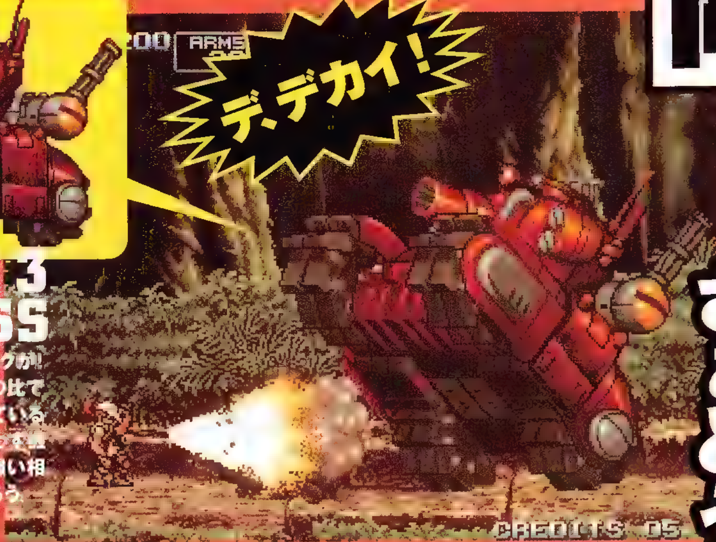
### STAGE 1 BOSS



クモのように壁に張り付いて攻撃してきそうなこのボス。上下スクロールのシーンで、ハッチや砲台からの攻撃が来そうな予感。序盤から楽しめそうだ。



### STAGE 3 BOSS




つ、ついに敵にもメタルスラッグが!しかもその大きさは正規軍の比ではない。ショットガンを避けている感じからして、大きさに見合わぬ機動性もあるようだ。正直手強い相手になるのは間違い無いだろう。




ガスマスク兵の攻撃が気になる。くらったら、ミイラになる?




### ザコや地形も盛りだくさん!!

ガスマスクを被った新しい兵士や、おなじみのヘリ編隊など、メタスラ節が随所に盛り込まれているのが分かる写真。また、地形の起伏も多そうで、今から待ち遠しい～!

### SV001/III ブラックハウンド 急襲!!




メタスラに似ているが最新装備が施されている敵戦車。レーザーの角度が見るからに厄介な雰囲気で、まともに戦うとかなりキツそうだ。キャノンで瞬殺できればいいが……。





# 脱衣門

## 麻雀ゲームで勝つ＝女の子とチャット!!

今まで脱衣麻雀をプレイしては女の子を想像攻略していたボクに、DVD麻雀の雄であるキャッツからビッグなプレゼントが舞い降りてきた!! その名も「DIGICUTE」だ！

何とこのゲームはゲームセンターでDVD麻雀をプレイして条件を満たせば、ビジュアルチャットと呼ばれる、パソコンを使って女の子と二人でチャット（会話）できるシステムの利用パスワードがもらえちゃうのだ！

もちろんチャットの相手は本物の女の子。プログラムされた女の子との会話に空しさを感じ始めていたボクの心に吹いたちょっと遅い春一番。それが『DIGICUTE』なのだ。ありがとうキャッツさん！。

## ゲームとビジュアルチャットのコラボレーション！

え!? ゲームをプレイして女の子とチャットができる？ ハハハ、そんな都合のいいゲームがあるわけないだろう？ え？ あるって？ マ、マジであるの!?

# DIGICUTE

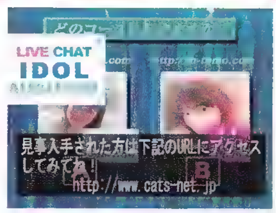
デジキュート
■メーカー：キャッツ
■ジャンル：DVD麻雀ゲーム
■操作方法：タッチパネル or 麻雀コンパネ
■発　売　日：2003年5月下旬
■使用基板：専用基板
※一部18禁モードが含まれています
※ビジュアルチャットの画面はイメージCGです

## デジキュートで遊ぶ、ビジュアルチャットで話す！

### 遊び方は簡単

『DIGICUTE』の遊び方は簡単。オーソドックスな麻雀ゲームなのでルールさえ知っていればだれにでも楽しめるのだ。CPUと対局して、勝てばご褒美映像が見られるぞ!!

### スタート！




「B（右）」コースを選ぶと、勝利時のご褒美はビジュアルチャットのパスワードではなく、エッチなムービーになるぞ。

### 打つ！　勝つ！




本作にはイカサマは存在しない（コンティニュー時のみ牌交換可能）ので頑張ってくれ。そして最後まで勝つと……。

### GET !?




これは失敗例。6ゲーム中に6万点を達成しなくてはパスワードはGETできないぞ。意外とシビアなので頑張れ！

### CHAT !



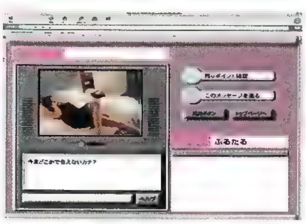
パスワードをGETしたらパソコンからhttp://www.cats-net.jpにアクセスしよう。パスワード認証を経てチャット開始だ！

### それから、それから？

ビジュアルチャットで女の子と仲良くなれれば、そこから先は君次第!! デートに誘うのもアリだ！ ステキな女の子がいっぱい居るぞ！ 幸運を祈る!!

## おじゃ&ブルタルのチャット地獄変♡

**おじゃ**　ちゅーわけでオレが女の子と話すことに決定！。
**ブルタル**　なにが「ちゅーわけで」なんですか！
**おじゃ**　こういうことはまず先輩からってもんだろうが！
**ブルタル**　……チッ（こんなときだけ先輩面しやがって）
**おじゃ**　わぁ、何て不満面!!
**ブルタル**　だってボクも女の子とチャットしたいんだもん。それに……。あんた、電話止められてるでしょうが！
**おじゃ**　止められたっちゅーか、何ちゅーか……。
**ブルタル**　何よ？
**おじゃ**　契約解除された……。



というわけでブルタルが権利獲得！ 泣くな、おじゃ。明日があるさ。



裏脱衣門　本来脱衣門の担当は桃杏和尚とポールですが、6月号の猛者通信で紹介したとおり、裏闘劇優勝を果たしました。しかしヴァナに引きこもり真っ最中のため、「増ページ」の権利を、「1ページ減でいいから巻頭スペース」+「1回お休み」権に変更。かつページをおじゃとブルタルに託してバックれています。申し訳ありません！

# アーケードゲーム界を震撼させた
# シューティングゲーム「斑鳩」
# 徹底攻略DVD ここに誕生。



斑
鳩

IKARUGA

TM



各コースNo1プレイヤー達
ISO
T3- CYR-WIZ
ユセミSWY
が送る、芸術的なプレイをここに収録。

**発売日 4月25日**
**定価 4800円**

TREASURE VIDEO GAMES


http://www.treasure-inc.co.jp/

MCS Media & Creative System
http://www.m-cs.co.jp/
東京都世田谷区上馬4−16−7 TEL 03-5823-8621 FAX 03-5823-8622

# 面白すぎてヤバイ、ヤヴァ過ぎる～!!

ついにプレイさせてもらった「ドラゴントレジャー」。そんじょそこらのプッシャーメダルとはひと味もふた味も違っていました。つつーかこんなプッシャーはハ・ジ・メ・テ♡ 今回は簡単に基本的な遊び方を紹介するぞー！（やる気マンマン）

**DRAGON TREASURE™**
**ドラゴントレジャー**

| ドラゴントレジャー | |
|---|---|
| ■メーカー | オーバーワークス・セガ（メカトロ研究開発部）／セガ |
| ■ジャンル | マスメダルゲーム |
| ■操作方法 | 専用メダルシューター |
| ■発 売 日 | 2003年初夏 |
| ■使用基板 | NAOMI |

※本記事中に使用している写真は開発中のものです。 Text：K


OVERWORKS HP http://www.o-works.co.jp
セガメカトロ研究開発部 HP http://wwwsega-mechatro.com/

## 遊び方を紹介するぞ。

今回は『ドラゴントレジャー（以下DT）』の遊び方を簡単に紹介しよう。

まず、当然メダルは必要だ。専用カードは無くても遊べるが、あればプレイデータの保存などができるのでぜひ持っておこう。

基本的な遊び方は、メダルをチャッカー（「各部の機能解説」参照）へ落とすことだ。

## ブーツマークを狙え！

『DT』は、ただメダルをチャッカーに落としていればいいというわけではない。

メダルを落とすチャッカーには、大きく分けて「移動」と「戦闘」といった二つの使用方法があるのだ。

ここでは「移動」について説明しよう。まず「移動」はモニター上を左から右に移動しているブーツマークに対応したチャッカーへメダルを落とすことから始まる。うまくタイミングが合えば、ブーツマークが数字に変わり、出た数字（歩数）の分だけフィールドを移動するのだ。

さらに普段は銅色のブーツマークだが、ある条件を満たすと金・銀色のブーツマークが出現することがある。これらは銅色のブーツマークよりも大きい数字が出るので、大幅に歩数を稼ぐことができるのだ。金・銀色のブーツマークが出現したら慎重に狙おう。

## 魔物をやっつけろ！

さて、もう一つのチャッカーの使い方は「戦闘」だ。

「戦闘」には、ブーツマークが魔物マークに変わった場合の戦闘と、ストーリー上必要な戦闘の二種類があることを覚えておこう。

「戦闘」時はブーツマークが攻撃判定マークに変わるので、それに対応したチャッカーへメダルを落とせばダメージを与えられるぞ。

1

黄色い丸の部分がメダルシューター。これを左右に動かしてチャッカーを狙うのだ。[illegible]にメダルを投入していたらすぐに無くなってしまうので気を付けよう。

2

赤色の枠部分がモニター上を移動しているブーツマーク（戦闘時は攻撃判定が出る）。緑色の枠部分がメダルが落ちるチャッカー。マークがチャッカーの上に来たときに、ちょうどメダルがチャッカーへ落ちるようにタイミングを[illegible]しよう。

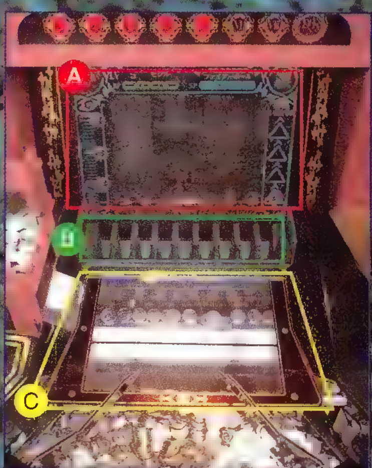


ブーツマークが数字に変わればキャラクターがフィールドを走り始める。何回も連続して数字を出せば[illegible]ことがあるかも……。頑張って目的地を目指そう！

3
魔物の下に出ているのが攻撃判定マーク。赤く光っているところが[illegible]だ。


メダル連続投入で攻撃が連続ヒットするとコンボが成立して大ダメージに！
[illegible]のHPを0にすれば倒せるので、とにかく素早く正確にメダルを投入しよう。戦闘に勝てばメダルやアイテムが手に入ることがあるぞ。頑張れ！

## 各部の機能解説




Ⓐ**モニター**：ここにゲームに必要とされるさまざまな情報が表示されるので常に注意していよう。

Ⓑ**チャッカー**：メダルを打ち出すと必ずこのチャッカーに落ちる。モニター上のブーツマークや攻撃判定マークに対応したチャッカーにメダルが落ちると、さまざまなアクションが起きる。

Ⓒ**クリアプレート（上段）＆プッシャーフィールド（下段）**：打ち出したメダルはクリアプレート上を転がりチャッカーに落ちる。チャッカーに落ちたメダルは下段のプッシャーフィールドに供給される。

## おしえてセシルちゃん！



**Q** 『ドラゴントレジャー』に登場する主人公の三人は全く別のストーリーを展開するのでしょうか？ どんなストーリーになるのか気になっています。

**A** [illegible] バ、バカなこと[illegible] [illegible]

**はみ出しトレジャー** 「ドラゴントレジャー」ではキャラクターの移動中にプレイヤーが何も操作をしないで放っておくと、キャラクターによってさまざまなアクションを披露してくれるのだ。一度は見ておこう。ちなみにセシルはその場でクルリと回ってくれるぞ。回ったひょうしにひるがえって広がるスカートが超ラヴリー♥ ちなみにセシルとランディはカードが無いと使えないぞ。

オーバーワークス 『ドラゴントレジャー』ディレクター

# 大原 徹 インタビュー

かつて無いほどのストーリーをもって展開するマスメダルゲーム『ドラゴントレジャー』。生みの親である大原氏が語るメダルゲームの条件とは!?



## クリエイターとして新しい何かを作りたい、ただそれだけです。

### メダルゲームとRPG

――まず『ドラゴントレジャー』(以下『DT』)を制作することになったきっかけをお聞かせください。

**大原** ゲームセンターで遊んでいて思いつきました(笑)。あるカードを使用するゲームをプレイしていて、「お、ロールプレイングゲーム(以下RPG)を作ってしまおうかな?」って思いついたというところですね。

――実際プレイさせていただいた感想を言わせていただくと、スゲー面白いってことですね、お世辞じゃないですよ(笑)。

**大原** ありがとうございます。

――意外と、と言っては失礼ですが、かなりのめり込めますよね。

**大原** 結構長く遊べるように調整しました。

――本来インタビュー前の1時間をプレイ取材とさせていただいたのですが、2時間近くのめり込んでました。ホントにスイマセン。

**大原** いえいえ、楽しんでもらえたならうれしいです。

――一話終わると二話が気になるという感じで、どんどんのめり込んでしまいますよね。

**大原** ストーリーをしっかりと作り込んでますので、プレイヤーのみんなには楽しんでもらえると思います。うちの開発陣も仕事と称して何時間も遊んでいるヤツも居ますけど(苦笑)。



### 数字ではなく本物のメダルで

――ストーリーが面白い『DT』ですが、あえてプッシャーメダルゲームにしたのはなぜですか?

**大原** 『DT』を企画したときに、なぜか自分の中ではマスメダルであることが前提になっていました(笑)。

――その前提のきっかけになったのはどんなことなんでしょうか?

**大原** 私はRPGとメダルゲームは似ていると思うんですよ。

――どのような点が似ていると思われますか?

**大原** 例えばRPGだと敵との戦闘に勝ったり、宝箱を見付けたりして、ゴールドを得るという行為がありますよね。その感覚がメダルゲームではリアルに表現できると考えたんです。

――確かに『DT』をプレイしてみて、魔物を倒してメダルを得るということに抵抗は無かったですね

**大原** だからメダルが実際にフィールドに出てくるプッシャーメダルゲームがマッチしていたんです。



### かつて無いメダルの楽しみ

――プレイした後に気付いたんですが、カップいっぱいのメダルを使い切ってしまったときの喪失感をあまり感じませんね

**大原** いやなんですよね～、あの感じ(笑)。

――ストーリーが楽しめるからメダルが無くなっても残るものがあるんでしょうね。

**大原** 従来のメダルマシンを遊ぶと、メダルが残る・残らない、という結果だけだった。だからメダルを使う過程を楽しんでもらえるようなものを作りたかったんです。

――それでは最後にアルカディア読者に一言お願いします。

**大原** メカトロ研とオーバーワークスが作った『ドラゴントレジャー』をぜひみなさんプレイしてください。

――本日はありがとうございました

(敬称略 2003年5月 セガ本社にて)






**大原 徹** ディレクター

**性別**:男

**特徴**:色付きメガネ、関西弁

**背景**:「サクラ大戦」プランナー、「ぐるぐる温泉」ディレクターを経て、「ドラゴントレジャー」のディレクターへ。オーバーワークスの中でも異色のタイトルを手掛ける。今後第2、第3のアーケード作品を仕込み中。

**はみ出しトレジャー** 「DT」には数多くの魔物が登場するのだが、倒すべき対象としてのみ存在しているわけではない。敵を倒したときに、その魔物を倒した証が手にはいることがあるのだ。例えば「オークの証」を手に入れれば、オークのCGをさまざまな角度から観賞できるのだ。全モンスターの証を手に入れることも目標にしてみてはどうだろう。

# アーケードニュースアナライズ

アーケードゲーム業界のさまざまな出来事をお伝えしよう！　アメリカで開催されたゲームショー「E3（Electronic Entertainment Expo 2003）」で発表された気になる話題や、セガ・サミー・ナムコの事業統合にまつわるニュースなど、注目の話題がもりだくさん!!

News

## 『KOF』続編が3Dで登場？

「E3EXPOにおいて、米国法人SNK NEO・GEO USAが2004年に『THE KING OF FIGHTERS 3D（仮）』を発売予定であることを発表した」という情報が、インターネットのニュースサイト上で報じられた。

本誌の問い合わせに対し、SNK NEO・GEO USAおよび日本法人であるプレイモアは「ノーコメント」と回答。話の出どころや真相については不明だが、人気シリーズの話題だけに今後の動向に注目したい。



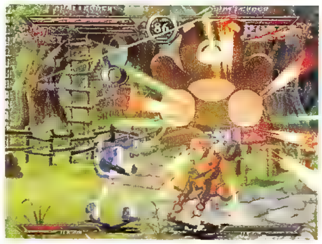
※画面は『KOF2002』のものです

Event

## サミー『ギルティギア ゼクス 2』の正体は!?

5月の14日から16日にかけて、アメリカはロサンゼルスにて行なわれたE3EXPO。そのE3において、サミーブースが『ギルティギア ゼクス 2』を出展した！　耳慣れないタイトルに「新作か!?」とのウワサも流れたが……。

これは、コンシューマー（PS2）版『ギルティギア イグゼクス』の海外向けタイトルで、内容自体も変わらないとのこと。ちょっと残念？


※画面はアーケード版『ギルティギア イグゼクス』のものです

News

## セガ、サミーともナムコとも合併せず!!

### ヒットメーカーの小口久雄氏がセガ新社長に就任し、「セガ単独で自主再建は可能だ」と力強い発言！

セガ・ナムコ・サミーを巡る、事業統合・合併の続報だ。セガは5月8日に開催された取締役会において、サミーとの事業統合を見送ることを明らかにした。両社で事業統合に向けての準備を進めてきたが、協議の過程で両社の意見合致が得られなかったと発表。

一方、サミー側の発表によると、その後の準備段階で経営資源の統合や企業価値の最大化についての意見合致が得られなかった。事業統合の見送りに伴い、「ある程度の戦略見直しは必要となるが、基本戦略に変更はない」としている。気になる今後の両社の関係だが、個別事業における戦略的な連携、協力などについては従来同様に進めていく計画だという。

そして、合併提案をセガに提出したナムコ側の発表は、5月8日にセガから「現時点では具体的回答をする状況ではない」との回答を得た。この判断を受け、ナムコ側も「合併に関して具体的な協議を進めていく段階ではない」と決断、合併に関する提案を撤回した。

結果セガは両者の申し込みを袖にした形となったが……5月19日、ヒットメーカーの代表取締役社長でもあり、セガの常務執行役員 編成局局長の小口久雄氏を新社長にすると発表した。この人事は6月末の株主総会での決議により決定される予定。

今後の見通しとして、現在10ある開発子会社をゲーセンやPCなど各事業に特化した4～5社に整理し、開発社員も1～2割の人員削減を行なうとのこと。主事業にゲーセンが挙げられているのは、頼もしい限り。今後のセガに期待しよう！

Event

## セガプライベートショー開催！

セガの業務用内見会「プライベートショー」が5月13日に開催された。中でも注目のタイトルとなったのが皆さんご存じの『アヴァロンの鍵』、そして『ドラゴントレジャー』の2タイトル。映像出展では、カードも新しくなり登録選手も最新データとなっている『ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003』、かの有名な「水島新司」氏が生みだした「ドカベン」や「あぶさん」が登場し現実のプロ野球選手と夢の対決をするという『激闘プロ野球（仮）』が出展され話題を呼んだ。今後もセガの新作には当分目が離せそうにない予感。期待して待っていよう！


トレーディングカードとボードゲームが融合した「アヴァロンの鍵」。


RPGの要素を持つ、新感覚メダルプッシャー機である『ドラゴントレジャー』。


「AOUエキスポ」から話題を呼んでいた作品を一目見ようと、多くの業界関係者が訪れた。

Event

## ストリートファイター15周年！

### カプコンがストリートファイター生誕15周年にさまざまなイベントを企画！ http://www.capcom.co.jp/sf15th/

1988年に『ストリートファイター』が家庭用に登場してから15年目を迎え、カプコンがさまざまな記念企画を展開する。世界中でシリーズ・関連ソフトで2,700万本以上を売り上げたタイトルだけに気になる人も多いはず！　詳しいイベント内容は、新設の「ストリートファイター15周年」Webサイトに逐次アップしていくとのことなので、ぜひ、チェックしてみてくれ！

ストリートファイター概略年表

| | | |
|---|---|---|
| ゲーム編 | | |
| 1987年 | 8月 | アーケード版「ストリートファイター」登場 |
| 1988年 | 12月 | 家庭用として初登場 |
| 1992年 | 6月 | スーパーファミコン版初登場 |
| 1995年 | 8月 | プレイステーション版初登場 |
| 2000年 | 3月 | プレイステーション2版初登場 |
| アニメ・映画編 | | |
| 1994年 | 8月 | 劇場版アニメーション「ストリートファイターⅡ」日本公開 |
| 1994年 | 12月 | 北米で実写版映画「ストリートファイター」公開 |
| 1995年 | 4月 | 日本でテレビアニメ「ストリートファイターⅡV」放映 |
| 1995年 | 5月 | 日本で実写版映画「ストリートファイター」公開 |
| 2000年 | 8月 | オリジナルビデオアニメ「ストリートファイターZERO The Animation」発売 |
| 2004年発売予定 | | オリジナルビデオアニメ「ストリートファイターZERO The Animation2（仮）」 |

Event

## TaQ氏クラブイベントのお知らせ

コンポーザーのTaQ氏が主催するクラブイベント“bounce”。『beatmaniaⅡDX』シリーズで活躍している氏がコンスタントに開催しているイベントだけに、既に参加したことがある方や、ご存知の方も多いことと思う。

きたる6月7日(土)、東京･渋谷の「club vras」にて、“bounce vol.9”が開催される。今回はTaQ氏のご厚意により、アルカディア読者にうれしい特典あり！　当日、入場の際に入り口で「アルカディアを見ました！」というだけで、フライヤー持参者と同じ￥2,000(1ドリンク付き)の割引料金で入場できてしまうのだ！　本物のクラブサウンドに触れるきっかけとして、ぜひとも多くの読者諸氏に足を運んでみることをオススメしたい。

【bounce vol.9】
日時：6月7日(土)　22時～
場所：club vras(東京･渋谷)
料金：￥2,500(1ドリンク付き)
[アルカディア読者／フライヤー持参者の場合] ￥2,000(1ドリンク付き)
出演者
DJ：Wasei Chikada
VJ：D.B.D
Live：TaQ

Event

## A.S.H.注目のライブ開催！

去る4月28日(月)、『GGXX』サウンドを聞かせてくれるハードロックバンド「A.S.H.」のライブが、東京・目黒鹿鳴館にて開催された。「A.S.H.」のライブ演奏はこれが三度目ということで、より強固なバンドサウンドを披露。「ジョニーのテーマ」で幕を開け、「ソル VS. カイのテーマ」などお馴染みの楽曲で鹿鳴館はヒートアップ。「ミリアのテーマ」もこの日初演奏された。

回を重ねるごとに「GGXX」ファンと「ハードロック」ファンの境界が薄れていくことに、「A.S.H.」のメンバーも確かな手ごたえを感じている様子。今後も超本格ハードロックサウンドを、生で聞かせてほしいものだ。



今回はベースの“ジョニー”松本氏(左から2番め)に替わり、盛山氏(左端)がMCを務めた。P179の盛山氏新連載コラムも必読！
PHOTO BY MARIKISS

PRESENT!　スタージャム様から3名様にA.S.H.直筆サイン入り「GG XX」サウンドトラックCDをいただきました。詳しくはP198のプレゼントコーナーをみてください。

Event

## アトラクション「かごめ唄」へGO！

**http://sega.jp/joypolis/a_kagomeuta.html**

暦の上ではすでに夏。そんなこれからの季節には、東京ジョイポリス人気アトラクションの3Dサウンドホラーへ行きましょう。GWに内容一新、新シナリオ「かごめ唄」が登場です。モーニング娘。の安倍なつみ･紺野あさ美･矢口真里･石川梨華たちが声で出演する「かごめ唄」は、日本古来のわらべ歌をモチーフに、神秘と恐怖の世界を再現したサウンドホラーアトラクションです。前編「遭遇」と後編「覚醒」の二部構成になっていて、ストーリーが連動しているため、相互に体験すると恐怖が倍増！　詳しくは上記アドレスまでお願いします。

JOYPOLIS SEGA

PRESENT!　セガ様から10名様にジョイポリスのパスポートをいただきました。詳しい応募方法は、P198のプレゼントコーナーをみてください。

Event

## プリンとご飯でプリン丼!?

プリンはもともと、世界征服をたくらんだ大英帝国の毛唐船乗りが、航海中の船の上で作った食べ物ということは、知っていたかなぷりん？

それから500年。大英帝国とは縁もゆかりも無い池袋のナンジャタウンで、「プリン博覧会」が開催されることになったぷりん！(開催期間：6月14日～9月30日)

開催期間中は、全世界から100種類以上のプリンが集結！　プリンの歴史がわかる「プリン研究所」や製菓を楽しむ「プリン教室」、雑学に挑戦する「プリンの鉄人決定戦」など、イベントが目白押しぷりん！」(ちなみに目白は池袋の隣なんだぷりんっ!!)

ところで、プリンに醤油をかけるとウニの味になるって、知ってるぷりん？　博覧会に出展されるプリン丼もこれと関係あるのか、たしかみてみろぷりん！




プリンまみれの夏だぷりん。

PRESENT!　ナムコ様から10名様にナムコナンジャタウンのパスポートをいただきました。詳しい応募方法は、P198のプレゼントコーナーをみてください。

Event

## 『式神の城Ⅱ』スコアトライアル開催中

**http://www.alfasystem.net/**

好評稼働中の『式神の城Ⅱ』では、アルファ・システム＆アルカディア共催でスコアトライアルを開催中！　左の申請用紙をアルカディア宛に送るか、上記サイト(携帯利用可)の登録フォームにて申請してくれ！

締め切りは9月までの毎月5日。5億Pts.に近いスコアを狙う「5億Pts.賞」や、申請と一緒にイラストや作文などを送ってくれた人が対象の「アルファ・システム特別賞」、毎月の「抽選プレゼント」など、賞品もさまざま。参加しない手はないぞ！

※左の申請用紙は141％(B5→B4)に拡大コピーしてご使用ください

ARCADIA&AlfaSystem合同企画
**式神の城Ⅱスコアトライアル　申請用紙**

パスワード　※1Pプレイは20文字目まで、2P同時プレイは25文字目まで記入して下さい

スコアネーム

スコアを出したゲームセンター　(　　都道府県)

| フリガナ | | 年齢 | 性別 | 血液型 |
|---|---|---|---|---|
| 氏名 | | 才 | 男・女 | |
| 生年月日 | 19　年　月　日 | 電話番号 | | |
| 住所 | 〒　-　都道府県　市区郡 | | | |
| Eメールアドレス | | | | |

コメント

特別賞希望キャラ(　　　)

Release

## 頭文字D用ハンドル「GT FORCE」予約開始！

**http://www.logicool.jp/gt_force/main.html**

6月26日発売の、ハンドルコトローラ「GT FORCE 頭文字Dバージョン」が「Logicool Store」にて予約受付開始！　この製品に同梱される「ラップアタッチメント」は、テーブルがなくても膝の上に乗せ、固定して遊べる優れ物！　コントローラーの性能もフォースフィードバック機能を搭載し、路面状況やカーブ時などのステアリングにかかる反力を実現しているので、アーケード版の雰囲気がそのままで楽しめる。『頭文字D』ファンは、要チェックだぞ！

テーブルがなくても、膝に挟んで遊べるラップアタッチメントが付属してるぞ！





予約特典の「ハチロク」のミニモデルと、クールでカッコイイ「D」のロゴ付きストラップ。

PRESENT!　ロジクール様から3名様に頭文字Dロゴ入りガムテープ(デスマッチ)風ステッカーをいただきました。詳しくはP198を参照してください。

Release

# 「THE シューティング ゲーセン横丁」

## タイムアタック大会&新アプリ最新情報

### 『エスプレイド』TA大会、本日開戦

第7回iモード版TA大会は『エスプレイド』TA使用で、5月30日から6月30日まで開催！ 今回はかつてTA大会を騒がせた謎の刺客・アルカデ仮面も再び参戦するらしく、彼に勝てば何かいいことが……!?

今回は特別に全敵キャラの得点を掲載！ ぜひパターン構築の参考にしてほしい。

また、Jスカイでは現在『怒首領プチ』TA大会を開催中(2003年6月8日まで)なので参戦したいヤツは急いでくれ！



得点倍率は最大32倍まで上昇するぞ！新システム「覚醒ボーナスモード」も重要だ。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 青ザコ | 200 | ファミコン戦車 | 100 |
| グレースーツ | 200 | 中型戦車 | 200 |
| エアバイク | 250 | 青横戦車 | 750 |
| 赤くも | 300 | 6連装甲車 | 750 |
| うちわ飛行機 | 750 | 砲台付き列車 | 1500 1500 |
| ガ飛行機 | 800 | | |
| アイテムキャリア | 750 | ベラボーイ | 1000 1000 1000 2000 |
| 砲台 | 750 | | |

### 第6回TA大会・上位入賞者発表！

5月5日に終了した『怒首領プチ』TA大会の勝利者、達人三名のコメントをここに公開！

**1位 MYS 3555890点**

『怒首領プチ』で二連覇でき非常に嬉しいです。勝因は使ったパターンの理論値差ですが、別パターンのはずの「CABA」さんの得点には驚きました。

**2位 CABA 3552620点**

緊張感がいいですね。攻略は「まる」さんとほぼ同じですが、あちこち工夫しています。

**3位 MAL 3551560点**

終了直前「ゲー横」で公開した以上のパターンが出来たのに、コイン無くなりました(爆)。

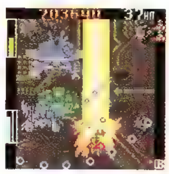
### 『大往生』熱冷めず！ ついに携帯アプリが!?

6月頭、ついにiモード版に『怒首領蜂 大往生・前編(仮)』が登場するぞ！ 前編ではまだ「あのお方」の登場はないだろうが、『怒首領プチ』のように前・後編すべて極めないと会えないのでは!?

また、『ゲーセン横丁』ではプレイステーション2版『怒首領蜂大往生』のスコアランキングも続けて開催中。こちらは非会員の人でも無料で登録・閲覧できるサービスなので、ぜひ、家庭・ゲーセン・携帯と三種類の『怒首領蜂大往生』で鍛えたその成果を刻み、上位入賞を目指してくれ！



稼いで散らば大往生！ あの超弾幕を携帯アプリで再現できるのだろうか!?



無論ハイパーも健在だ。魅せろ、非常識コンボ!!

### ますます広がる「ゲー横」に要注目！

Jスカイ版では6月、『忍者くん』アプリが対応機種別に登場する。自分の携帯筐体に対応しているか、ダウンロード前に要確認！

また、当コーナーではケイブ社に直接質問を持ち込むコーナーを設立予定！ ゲーム情報から好きな食べ物まで、なんでもアリなので質問があれば「ゲー横」へのメールや本誌アンケートハガキなどで投稿よろしく！ もしかしたら、ケイブのあの人が君の質問に答えてくれるかも!?

**ゲーセン横丁の歩きかた**

今月のパスワード：KHTOHYTNJOP
『横丁かわら版』内で無料着メロが！(非会員もOK)

| iモード | Jスカイ |
|---|---|
| i Menu | Jスカイメイン |
| ▼ | ▼ |
| メニューリスト | ケータイゲーム |
| ▼ | ▼ |
| ゲーム | ゲームアプリ |
| ▼ | ▼ |
| 504i・504is専用 | ゲームパック |
| ▼ | ▼ |
| | 従量課金制 |
| ▼ | ▼ |

**THE シューティング ゲーセン横丁**

| iモード | Jスカイ |
|---|---|
| 月額固定 税別300円 | 月額固定 税別300円 または従量制 単価150～200円でダウンロード可能 |

## てあたりしだいゲームリスト

05月16日時点

| | | |
|---|---|---|
| ●2003年5月発売予定のタイトル | | |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| DIGICUTE | キャッツ | 麻雀 |
| ●2003年6月発売予定のタイトル | | |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| F-ZERO AX | アミューズメントヴィジョン／セガ(監修：任天堂) | レース |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| beat mania ⅡDX 9th style | コナミ／コナミマーケティング | DJシュミレーション |
| ●2003年7月以降発売予定のタイトル(未定含む) | | |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 三味線ブラザーズ(7月予定) | カトウ製作所 | 音楽ゲーム |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS(今夏予定) | プレイモア | 対戦格闘 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| TOKYO COP SPECIAL POLICE REINFORCEMENT(今夏予定) | ナムコ／ガエルコ | カーチェイス |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | サミー | ガンシューティング |
| Maximum Speed(2003年予定) | サミー | レース |
| DOLPHINBLUE(2003年予定) | サミー | アクションシューティング |
| PREMIER ELEVEN(2003年予定) | サミー | スポーツ |
| [illegible] | サミー | アクション |
| とれとれ！寿司(2003年予定) | サミー | パズル |
| [illegible] | [illegible] | スポーツゲーム |
| アウトラン3(仮)(未定) | SEGA-AM2／セガ | ドライブ |
| [illegible] | アークシステムワークス | シューティング |
| Doragon Chronicle(未定) | ナムコ | カード |
| [illegible] | ナムコ | 育成 |
| WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003(未定) | コナミ／コナミマーケティング | サッカー |
| r.p.m. RED Tuned Car Championship(未定) | コナミ／コナミマーケティング | ドライブ |
| クイズマジックアカデミー(未定) | コナミ／コナミマーケティング | クイズ |
| [illegible] | プレイモア | アクションシューティング |

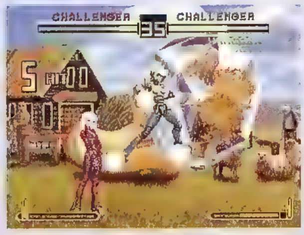
# アーケードゲーム人気ランキングTOP30（集計期間：2002.10.1～2003.4.25）

| 順位 | 前回 | タイトル<メーカー> | ポイント |
|---|---|---|---|
| 1 | | Virtua Fighter4 Evolution (Ver.B)<SEGA-AM2／セガ> | 399.0 |
| 2 | | THE KING OF FIGHTERS 2002<イオリス／プレイモア・サンアミューズメント> | 232.8 |
| 3 | | GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL<アークシステムワークス／サミー> | 225.0 |
| 4 | | 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX<発売元：バンプレスト／開発・販売元：カプコン> | 194.9 |
| 5 | | VIRTUA STRIKER 2002<アミューズメントヴィジョン／セガ> | 181.1 |
| 6 | | WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style<コナミ／コナミマーケティング> | 169.6 |
| 7 | | SOUL CALIBUR Ⅱ<ナムコ> | 166.1 |
| 8 | | Power Smash 2<ヒットメーカー／セガ> | 136.7 |
| 9 | | ケツイ 絆地獄たち<ケイブ／AMI> | 131.6 |
| 10 | | TETRiS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS<アリカ／彩京> | 127.7 |
| 11 | | STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE<カプコン> | 114.9 |
| 12 | | 熱チュー！プロ野球2002<ナムコ> | 113.9 |
| 13 | | 兎 -野性の闘牌-<童／タイトー> | 107.9 |
| 14 | | VIRTUA STRIKER 3<アミューズメントヴィジョン／セガ> | 107.5 |
| 15 | | 天地を喰らう2<カプコン> | 107.3 |
| 16 | | アイドル麻雀 ファイナルロマンスR<ビデオシステム> | 107.0 |
| 17 | | G-taste麻雀<彩京> | 106.9 |
| 18 | | あずまんが大王パズルボブル<モス／タイトー> | 106.8 |
| 19 | | コラムス'97<セガ> | 105.9 |
| 20 | | ホットギミック インテグラル<彩京> | 105.7 |
| 21 | | 中国龍2001<サクセス／タイトー> | 105.6 |
| 22 | | 上海 万里の長城<サンソフト／テクモ> | 104.8 |
| 23 | | 鉄拳4<ナムコ> | 104.6 |
| 24 | | ミスタードリラーグレート<ナムコ> | 104.1 |
| 25 | | NAMCO CLASSIC COLLECTION2<ナムコ> | 104.0 |
| 26 | | アルティメットエコロジー<カプコン／AMI> | 103.8 |
| 27 | | E雀ハイスクール<セイブ開発> | 103.6 |
| 28 | | 雷電ファイターズJET<セイブ開発> | 103.3 |
| 29 | | スパイクアウト ファイナルエディション<アミューズメントヴィジョン／セガ> | 102.0 |
| 30 | | ストライカーズ1945 PLUS<彩京> | 101.9 |

※タイトルが網掛けのものは2002年10月1日以以降に発売されたタイトルです。さらに赤字のものはランキング初登場のタイトルです。

## ビデオゲームランキング

### これからの新作ラッシュに期待




今月は昨年10月から今年4月末までの半期集計。毎年行なっているアルカディア大賞の集計時期からすると上半期のランキングだ。

ランキング第1位のタイトルは、『Virtua Fighter4 Evolution』。ポイントでも2位以下を大きく引き離し、この半年間の人気ぶりが伺える。しかし昨年8月にリリースされた作品なので、大賞集計機種ではない。

続く2位は『THE KING OF FIGHTERS 2002』。昨年10月にリリースされたタイトルであり、ノミネート作品として該当される中でのNo.1だ。シリーズ9作目にしても衰えない人気には恐れ入る。昨年の同じ時期の集計でも『THE KING OF FIGHTERS 2001』が総合4位だったが、今回同様に時期該当作品では1位だった。

さて、5位にランクされおり時期該当作品では2位となるゲームが『VIRTUA STRIKER 2002』。

そして期間集計3位が、第9位にランクされた『ケツイ 絆地獄たち』となっている。

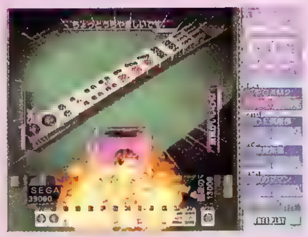
とにかくヒットする新作が少ない。上記にプラスして16位の『あずまんが大王パズルボブル』以外、すべて昨年10月以降のタイトルだ。なんとしても、これからの半期に期待したいところだ。

| 順位 | 前回 | タイトル<メーカー> | ポイント |
|---|---|---|---|
| 1 | | 麻雀格闘倶楽部 全国オンライン対戦Ver.<コナミ／コナミマーケティング> | 203.1 |
| 2 | | drummania7thMIX<コナミ／コナミマーケティング> | 197.8 |
| 3 | | WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002<ヒットメーカー／セガ> | 190.4 |
| 4 | | セガ四人打ち麻雀MJ<SEGA-AM2／セガ> | 184.7 |
| 5 | | GUITARFREAKS 8thMIX<コナミ／コナミマーケティング> | 153.3 |
| 6 | | 頭文字D Arcade Stage<セガ・ロッソ／セガ> | 152.0 |
| 7 | | 太鼓の達人 3<ナムコ> | 151.3 |
| 8 | | 頭文字D Arcade Stage Ver.2<セガ・ロッソ／セガ> | 150.3 |
| 9 | | 太鼓の達人 4<ナムコ> | 148.4 |
| 10 | | CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"<ヒットメーカー／セガ> | 147.7 |
| 11 | | pop'n music 8<コナミ／コナミマーケティング> | 139.2 |
| 12 | | beatmania ⅡDX 8th style<コナミ／コナミマーケティング> | 136.3 |
| 13 | | BATTLE GEAR 3<タイトー> | 136.2 |
| 14 | | pop'n music 9<コナミ／コナミマーケティング> | 134.7 |
| 15 | | TIME CRISIS 2<ナムコ> | 125.3 |
| 16 | | THE HOUSE OF THE DEAD Ⅲ<ワウ エンターテイメント／セガ> | 123.9 |
| 17 | | THE HOUSE OF THE DEAD Ⅱ<セガ> | 117.3 |
| 18 | | スリルドライブ2<コナミ／コナミマーケティング> | 113.5 |
| 19 | | WORLD COMBAT<コナミ／コナミマーケティング> | 113.2 |
| 20 | | beatmania THE FINAL<コナミ／コナミマーケティング> | 108.0 |
| 21 | | beatmania ⅡDX 7th style<コナミ／コナミマーケティング> | 107.9 |
| 22 | | 湾岸ミッドナイトR<ナムコ> | 107.2 |
| 23 | | BATTLE GEAR 2<タイトー> | 105.4 |
| 24 | | drummania5thMIX<コナミ／コナミマーケティング> | 105.2 |
| 25 | | DanceDanceRevolution EXTREME<コナミ／コナミマーケティング> | 104.2 |
| 26 | | Vampire Night<ワウ エンターテイメント／ナムコ> | 104.1 |
| 27 | | pop'n music 7<コナミ／コナミマーケティング> | 103.8 |
| 28 | | THE MAZE OF THE KINGS<ヒットメーカー／セガ> | 103.7 |
| 29 | | ルパン三世 THE SHOOTING<ワウ エンターテイメント／セガ> | 102.9 |
| 30 | | ロストワールド<コナミ／コナミマーケティング> | 102.7 |

※タイトルが網掛けのものは2002年10月1日以以降に発売されたタイトルです。さらに赤字のものはランキング初登場のタイトルです。

## コックピット・アップライトランキング

### シリーズものが多い新作の中で光る『MJ』



上記ビデオゲームと同様に昨年10月から今年4月末までの半期集計だ。早速見ていこう。

第1位は『麻雀格闘倶楽部 全国オンライン対戦Ver.』だ。昨年7月にリリースされ、アルカディア大賞第2位を獲得。その後、人気が衰えることもなく続編の『2』にバトンタッチ。惜しくも『2』は、集計期間ギリギリのリリースだったため、ランキング圏外に留まっている。

さて、第4位の『セガ四人打ち麻雀MJ』が、該当期間集計機種としては第1位となる。不動の人気を誇る『麻雀格闘倶楽部』と『MJ』という麻雀機種同士の活況をだれが予想しただろう。『麻雀格闘倶楽部2』の動向も含め、今後が気になるところだ。

第8位は『頭文字D Arcade Stage Ver.2』。そして第9位は『太鼓の達人4』。双方とも、シリーズ前作が6位と7位に位置し、ベスト10圏内に2機種ずつランクインする人気っぷり。同様に『pop'n music』シリーズは、最新の9のみならず、7と8の計3作がベスト30位以内にランクインされているロングセラーとなっている。大型機種は続編モノが多く、左表からこうした前後関係を見定めてみるもの面白いかもしれない。

**協力店舗一覧**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| アイアイ駅南店 | 茨城県水戸市桜川1-4-10 | ☎029-221-1001 | セガ・アリーナPadou | 大阪府大阪市西区千代崎3丁目2-3 | ☎06-6583-5100 |
| アドアーズ渋谷店 | 東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F | ☎03-3496-5856 | セガワールド青森 | 青森県青森市浦町奥野617 | ☎017-722-9201 |
| アドアーズ八王子店 | 東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビル B1～4F | ☎0426-48-1288 | セガワールドアクティバ | 青森県弘前市末広1-3-3 | ☎017-227-7451 |
| アドアーズ町田店 | 東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F | ☎042-724-1477 | セガワールド宇都宮 | 栃木県宇都宮市東宿郷5-1-7 | ☎028-633-6082 |
| アドアーズ ミラノ店 | 東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F | ☎03-3200-0884 | セガワールド幸手 | 埼玉県幸手市上高野2142-1 | ☎0480-42-6618 |
| アミュージアム麻生店 | 北海道札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1F | ☎011-736-6166 | セガワールド成田 | 千葉県成田市東町157-5 | ☎0476-23-2591 |
| 大久保アルファステーション | 東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル | ☎03-5330-8595 | セガワールド博多 | 福岡県福岡市博多区博多駅南6-7-33 | ☎092-481-1645 |
| 荻窪GAME-EXC | 東京都杉並区1-16-16 ユアビルⅠ | ☎03-5397-9551 | セガワールド福田 | 大阪府堺市福田1056-1 | ☎072-236-9378 |
| 釧路スガイ・ゲームプルプル | 北海道釧路市北大通6-1-2-2 | ☎0154-22-8670 | セガワールド前橋 | 群馬県前橋市関根町363 | ☎027-231-1109 |
| クラブセガ札幌 | 北海道札幌市中央区南5条西4丁目7 南興ビル内 | ☎011-512-1868 | チャレンジャー追手門店 | 大阪府茨木市西安威1-5-21 | ☎072-643-4444 |
| ゲームインさんしょう新庄店 | 富山県富山市3-1-6 | ☎076-422-1115 | 天神GIGO | 福岡県福岡市中央区天神2-7-6 | ☎092-724-5971 |
| ゲームセンターB-1 | 千葉県柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1 | ☎04-7144-5597 | トライアミューズメントタワー | 東京都千代田区外神田4-3-10 中村ビル | ☎03-5295-2345 |
| ゲームファンタジア サンシャイン店 | 東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F | ☎03-3971-9601 | ハイテクセガ柏 | 千葉県柏市柏1-1-11 丸いビルB1 | ☎04-7163-9844 |
| ゲームフジ船橋店 | 千葉県船橋市本町4-40-1 | ☎047-425-6393 | ハイテクセガパドック | 広島県広島市南区松原町5-15 | ☎082-262-3335 |
| ゲームプラザキューティ | 大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F | ☎06-6357-6677 | ハイテクランドセガBREEZE | 神奈川県横浜市西区南幸2-13-9 | ☎045-313-6435 |
| ゲームプラザ白山 | 熊本県熊本市九品寺5-15-7 | ☎096-362-2711 | ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ | 茨城県ひたちなか市東大島2-11-11 | ☎029-274-4124 |
| スペースV1可部店 | 広島県広島市安佐北区可部南3-1-8 | ☎082-814-6116 | ビートライブ | 東京都町田市森野1-37-8 今村ビルB1 | ☎042-724-3678 |
| スペースV1廿日市 | 広島県廿日市市本町4-23 | ☎0829-34-3311 | ビッグアップル | 埼玉県さいたま市宮町1-9 湯沢ビル1F | ☎048-642-3053 |
| 新宿スポーツランド中央口店 | 東京都新宿区新宿3-26-2 中央口三平センタービル内 | ☎03-3352-1637 | プレイシティキャロット巣鴨店 | 東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1・B2 | ☎03-3943-6735 |
| スガイ24 | 札幌市北区北23条西4丁目2-39 | ☎011-757-8540 | ミルカトル加納店 | 和歌山県和歌山市加納319-1 | ☎073-476-3033 |

# ゲームセンターマップ

今回の取材地
山梨県
「甲府市」



**今回訪れたのは、現在も皆が武田信玄を敬愛しているという噂（?）の山梨県甲府市。やはり機種導入のスピードが風のごとしだったり、対戦の盛り上がりは火のごとしだったりするのだろうか？**

※記事中のデータは、取材を行なった4月下旬の内容によるものです。







音ゲーへのこだわりは甲府No.1

## プレイタウンパル甲宝店

●山梨県甲府市中央1-3-7
甲府宝塚劇場1F
☎055-225-2511
●営業時間：10:00〜23:00

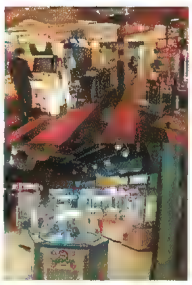
「メインは音ゲー」と店員さんが言い切るだけあって、プレイヤーのレベルは山梨で1、2を誇る。もちろんメンテナンスもバッチリだ。そのほか、大型筐体のレースゲーやシール機なども人気。

音楽ゲームの環境は甲府随一と自負できるほど整っています。メンテナンスにも自信を持っているので、スコアラーの方はもちろん、ライトユーザーである皆さんもぜひいらしてください。最新プリクラ機も多数そろえておりますよ。



| 人気ゲームランキング | |
|---|---|
| 1st | ビートマニアⅡDX 8th style |
| 2nd | ドラムマニア8thMIX |
| 3rd | ポップンミュージック 9 |
| 4th | バトルギア3 |
| 5th | ギターフリークス9thMIX |

強者が集まる時間
16:00〜20:00



音ゲーだけでなくさまざまなジャンルが大きく盛り上がっている。

http://www.gamepal.co.jp/index.html

夜の終わりはゲームで締める！

## アベニュー北口店

●山梨県甲府市北口2-9-11
☎055-254-9565
●営業時間：11:00〜24:00

甲府駅北口を出てすぐ目の前にあるお店。昼間は学校帰りの学生が中心だが、夜には近くの居酒屋で飲んだサラリーマンなどもけっこう訪れるとか。2カ月に1回、1〜2時間フリープレイのサービスも行なっている。甲府に行ったら一度は訪れておこう！

駅・大学に近いので連日学校帰りの学生さんをメインに各ゲームが盛り上がってます。県内スコアラーさんも来店！　毎月23日もイベント実施中!!　ぜひ一度ご来店ください。



| 人気ゲームランキング | |
|---|---|
| 1st | 麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver. |
| 2nd | 頭文字D Arcade Stage Ver.2 |
| 3rd | 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX |
| 4th | ドラムマニア8thMIX |
| 5th | ギターフリークス9thMIX |

強者が集まる時間
14:00〜22:00



山梨唯一のハイスコア集計店となっている。凄腕プレーヤーも頻繁に来店。

感　山梨県って、意外にも（失礼！）結構いい感じの人を生んでるんですよね。ジャンボ鶴田とか、中田英寿とか。まあジャンボはイメージ通りなんですけど、中田なんか今のキャラ的にいうと「代官山生まれ」みたいな感じなんで、意外っちゃあ意外。でもよくよく考えてみりゃ、前園と出たCMじゃかなりのコミカル演技を見せてたわけですからねえ。（曽原）

いつか見た光景が甲府に！

## ハイテク遊園ニュースター

●山梨県甲府市国母5-20-16
☎055-228-8923
●営業時間：平日11:00～23:55
日祭日10:00～23:55

懐かしい雰囲気が漂う古き良き「ゲーセン」。お客さんとのメールを通じた交流も豊富、入荷するゲームもできるかぎり希望に応じるとのことだ。

**スタッフより**

連日、格闘ゲーム、レトロゲームが大盛況です。県内最強レベルの対戦が繰り広げられ、こだわりのゲームがそろってます。アットホームな感じでくつろげること間違いなし、ご来店を心よりお待ちしております。





夜には常連の猛者が集結し、熱く盛り上がる。

| 人気ゲームランキング | |
|---|---|
| 1st | バーチャファイター4 エボリューション |
| 2nd | ギルティギア イグゼクス #RELOAD |
| 3rd | ストリートファイターZERO3 |
| 4th | バーチャストライカー2002 |
| 5th | 鉄拳タッグトーナメント |

| 強者が集まる時間 |
|---|
| 22:00～23:00 |

http://www.yin.or.jp/user/seabook/

アットホームで遊びやすい

## BRACK HALL

●山梨県甲府市国母5-8-1
甲府グランパーク本館3階
☎055-223-6214
●10:00～25:00

国道沿いの大型ショッピングセンター内にあるお店。大型マシンが充実しており『WCCF』ではカードトレーディングも盛んに行なわれている。

**スタッフより**

『WCCF』、『麻雀格闘倶楽部2』はフル稼働！ プライズ&コスプリイベントもぜひ体験しちゃおう。おっとメダルも充実してたっけ！ ガンシューにドライブ……とにかく雰囲気は絶対の自信がありますので来店してね。





甲府ゲーセンの定番といえば、ガンシューと車ゲー。

| 人気ゲームランキング | |
|---|---|
| 1st | WCCF |
| 2nd | 頭文字D Arcade Stage Ver.2 |
| 3rd | バトルギア 3 |
| 4th | 太鼓の達人 4 |
| 5th | タイムクライシス 3 |

| 強者が集まる時間 | |
|---|---|
| 16:00～18:00 | 20:00～23:00 |

http://www.daitho.co.jp/brackhall/index.htm

広く、明るく、遊びやすく！

## プレイタウンパル国母店

●山梨県甲府市国母5-20-24
☎055-227-7513
●10:00～24:00

甲府市内ではトップクラスの広さを誇り、大型筐体を中心にラインナップも充実。メーカー公式の大会なども よく開催されている。

**スタッフより**

1Fは音ゲーとプライズを中心に、2Fは『モンゲー』から『スターホース』までメダルゲームが充実したお店です。明るく広い店内はヤングアダルトからファミリーまで支持を受けております。





広い店内に大型筐体がふんだんに並んでいるさまは絶景。

| 人気ゲームランキング | |
|---|---|
| 1st | スターホース2002 |
| 2nd | 麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver. |
| 3rd | ビートマニアⅡDX 8th style |
| 4th | 頭文字D Arcade Stage Ver.2 |
| 5th | ドラムマニア8thMIX |

| 強者が集まる時間 |
|---|
| 22:00～23:00 |

http://www.gamepal.co.jp/index.html

格ゲーorレゲー、さあどっち!?

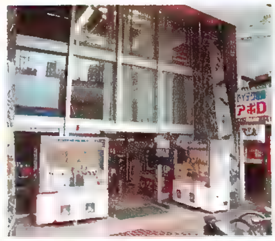
## ゲームアポロ

●山梨県甲府市中央1-15-9
☎055-227-3839
●営業時間：10:00～25:00

1Fは格ゲーを中心に幅広いラインナップを誇っている。そのため上級者も数多く集まるお店として知られているのだ。2Fはレトロゲームコーナーで『平安京エイリアン』を始めとした懐かしのマシンがズラリ並ぶ。店内でのコミュニケーションも盛んで、フレンドリーな雰囲気だ。

**スタッフより**

店内は1階がプライズマシンや格闘ゲーム、その2階にはレトロゲームが多数設置してあります。設置してあるゲームの入れ替えは、極力お客さまのご希望にお応えいたしますので、お気軽にスタッフへ声をお掛けください。





甲府市一の繁華街に位置しているだけあり、夕方ともなれば店内は多くのゲーマーで賑わいをみせる。



2階に置かれたトラックボール搭載の『ミサイルコマンド』は貴重。そのほかにも『平安京エイリアン』などの激レア基板が通な薫りを漂わせている。

| 人気ゲームランキング | |
|---|---|
| 1st | ギルティギア イグゼクス #RELOAD |
| 2nd | バーチャファイター4 エボリューション |
| 3rd | ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002 |
| 4th | マーヴル VS. カプコン2 |
| 5th | サイバーボッツ |



リクエストに応じてイベントを開催しているのも売りの一つ。

| 強者が集まる時間 |
|---|
| 16:00～18:00 |

ゲーマー思いの大型店

## セガワールド甲府中央

●山梨県甲府市徳行1-9-5 嶋田ビル1F
☎055-228-1473
●営業時間：平日11:00～24:00
土祝日10:00～24:00

大型店としては珍しく、特にビデオゲームに力を入れているお店。その中でもレトロゲームにはかなりのこだわりを見せており、これからも順次導入していく予定とのこと。客層は、平日は上級者が中心。週末ともなれば、ファミリーも数多く訪れるという。

**スタッフより**

『VF4EVO』がとにかく熱い！ 週末は夕方からが狙い目です。また、初心者優先台も設置していますので、ビギナーの皆さまも気後れせず楽しんでください。私のお薦めは、大人気『MJ』と『とガンダムDX』！





レトロゲームコーナーは、店長自らが選んだこだわりの基板が並ぶ。



6月15日には、バーチャファイター東京地区公式大会である「武対武」の予選会開催とのことなので、みなも奮って参加しよう。

| 人気ゲームランキング | |
|---|---|
| 1st | バーチャファイター4 エボリューション |
| 2nd | セガ四人打ち麻雀MJ |
| 3rd | ダービーオーナーズクラブⅡ |
| 4th | 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX |
| 5th | UFOキャッチャー800 |




| 強者が集まる時間 |
|---|
| 20:00～23:00 |

http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=2124120

想 甲府には何度も訪れているけど、山男ご用達の「アルプス号」を使っているので、到着はいつも夜明け前。今回の取材で初めてまともな時間に甲府の街へ行きました。駅蕎麦を楽しみにホームに降り立ったものの、ホームの蕎麦屋には「あ●さい」の看板が……、チェーン店だから味が保証されてるんだけど、東京と味が変わらんのはなぁ……。(DOI-2)

# 街を歩いていて、何か楽しいことがあった。よく見たらそれはコナミだった。そんなことをやりたい。

第二十九回

# 魂を籠める者

コナミマーケティング株式会社

Devoting All Energy To Game

今年で30周年を迎えたコナミ。今ではグループ会社が何社もある大きな組織となっている。その中でも、一番ユーザーに近しい会社がコナミマーケティングという会社だ。では、このコナミマーケティングとは、どのような活動を行なっている組織なのだろうか？

**――ゲームセンターに通うプレイヤーは「コナミ」という会社は知っていても、「コナミマーケティング」という会社については、どんな会社なのか知らない人が多いと思いますので、まずはそこから説明していただけますか？**

**石垣**　はい。簡単に言うとコナミマーケティングはコナミの100%子会社です。コナミは現在グループ経営という業態を取っています。その中でも株式公開会社は、「コナミスポーツ株式会社」「株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京」「株式会社コナミコンピュータエンタテインメント大阪」「株式会社コナミコンピュータエンタテインメントジャパン」があり、これらの会社が集まり、グループとして事業を運営しています。

その中で、コナミマーケティングは日本国内でコナミ商品の販売、マーケティングをするのが主な業務です。また、今月から「コナミサービス」という業務用機器のデリバリーやメンテナンス、サービスを行なっているグループ会社と合併致しました。

これによりコナミマーケティングは日本国内における、コナミ商品の販売・マーケティング・デリバリー・メンテナンス・修理などをする会社となりました。ロケーションの皆さまや小売店の皆さま、そしてユーザーの皆さま、すべてのお客さまに対する、販売マーケティングサービス会社とお考えいただければと思います。

**――会社によっては、これらの業務を内包している会社も多いのですが、別会社に分かれているメリットを教えてください。**

**石垣**　どの部署でもそうなのですが……各事業部は、どうしても自分たちの事業に特化した深い見方をしてしまいがちです。しかし当社はコナミの全商品を扱っていますので、コナミ全体のお客様の接点となっています。そういった視点、つまり顧客視点でコナミという商品をどうしたらいいのか？　と見ることができる我々の存在意義は大いにあると思います。

**――業務用商品、家庭用商品、トイ＆ホビー商品などの、開発を中心の業務としている縦割りのグループ会社とは違い、コナミグループ全体を串刺しにして、全体を見ているということですね？**

**石垣**　そうです。お客さまという切り口は、我々コナミマーケティングがすべて把握しているということになります。

**――では今回の主人公でもある、石垣社長の経歴を教えていただけますか？**

**石垣**　私がコナミに入社したのは、そう昔の話ではなく2000年の5月ですから、ちょうど3年目になります。

それ以前は、銀行員をやっていました。コナミマーケティングの社長に就任したのは、2003年の1月で、それまではコナミ本社の社長室や広報室などで、広報や全体の調整などやっていました。

**――異業種を経験しているならではの視点から見た、アーケード業界はどのようなイメージですか？**

**石垣**　縁あってコナミに惚れ込んで来たのですが、家族に銀行を辞めてコナミへいくよ、と報告したら娘二人が大喜びしましてね。「お父さんは知らないと思うけど、ビーマニやDDRが学校でもすごく流行っていて、コナミって本当にすごいのよ」と言わたんです。世間一般的にいえば、銀行を辞めてゲーム会社に行くということは意外に思われるかもしれませんが、娘たちに告げたときの反応が、「うれしい。学校で言いたい！」でしたから、これが何よりにうれしかったんです。

そして改めてコナミってすごいなと思いました。この二人のようにすごいと言ってくれた子供たちが10年20年と時間が経っても、すごいと思わせたままでいられたら、もっともっとすごい会社になるなと直感的に思いました。

アミューズメントやエンターテイメントという範疇であるこの業界は、日本人が最も得意としている産業だと考えています。やっと最近、国もこの業界を応援しようと動き始めましたよね。

元銀行員の視点から見ても、この産業は世界的に通用する日本の強み、そして大きな可能性を秘めている業界であると思っています。

日本の産業を引っ張っているのはアミューズメント業界だと言うのではなく、そう言われたいですね。

**――近年、コナミは中型～大型の筐体を中心に発売しており、基板1枚で販売される商品が減っていますが、それには理由があるのでしょうか？**

**石垣**　販売する物の大きさはあまり意識していないですね。我々コナミは、オペレーター様をパートナーだと考えています。新しい遊びや驚き、最近コナミでは「びっくり」などとも言っていますが、そのような楽しみをコナミとロケーションとで一緒にユーザーへ向けていくという発想ですね。

最近はe-AMUSEMENTという形で、お客さま同士をつなぎ、さらに楽しめるライブコミュニケーションという遊びも提案しています。これはコナミにとって非常にやりがいのある仕事ですし、ロケーションにとってもビジネスの可能性を広げていけるものだと思います。この業界の経営者の方々は、いかにして他店舗との差別化を図るか、他店舗とは違うユーザーを呼ぶか？

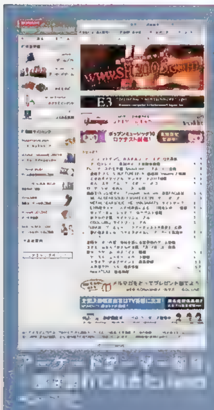


**コナミマーケティング株式会社**
代表取締役社長

# 石垣 誠一

いしがき・せいいち
生年月日・1952年10月10日
出 身 地・兵庫県神戸市
職　　歴・2000年コナミ入社。執行役員本社広報室ゼネラルマネージャーを経て2003年1月、コナミ株式会社　執行役員国内販売統括
兼　コナミマーケティング株式会社代表取締役に就任。
現在に至る。
趣　　味・音楽・読書

## Quality Life



http://www.konami.co.jp/kmj/

といったことを本当に真摯に考えられています。そういった面でも多くの要望をおっしゃっていただき、そして我々がそれに応えていくというスタンスです。

だから、基板のビデオゲームを作らないとか避けているという発想は特に無く、いかにしてパートナーであるロケーションと一緒に発展していきながらユーザーを楽しませることができるか？　といった切り口で考えた結果が今の形になっていると思ってください。

**――今までゲームメーカーは、他社としのぎを削って競争してきたのですが、現在ではお互いが手を取り合って共存していこうとしています。このようなアーケード業界の変化をどう見ていますか？**

**石垣**　このようなことは、この業界に限らず、発展した業界には必ず起こっていることなんです。

例えば、私が若いころ好きだったオートバイの業界を例にしましょう。今でこそ世界に轟く「ホンダ」「カワサキ」「ヤマハ」「スズキ」といった大手メーカーしか残っていないのですが、ご年配のバイク好きの方なら、今の若者が知らないメーカーをいくつも言えるぐらい製造メーカーがたくさんあったんです。その後もどんどんバイク産業が伸びていった時期ですが、ある会社は撤退したり、統合したり……といったことを繰り返して、今の形になっていった。自動車メーカーもそうですよね。産業が発展するにあたって、どの業界でもこういった経験をしていると思います。ただし、ほかの業界とゲーム業界が大きく違う点があります。

それは、この業界はエンターテイメントのコンテンツ産業ということです。コンテンツを生み出すのは人間だということです。ほかの業界も当然優れた人材があるからこそ発展しているのですが、それらよりもこの業界は人間という個体に依存している。どれほどすばらしいアイデアを生み出せるかが鍵ですからね。我が社だけでなく才能溢れる人材が多いこの業界は、良い方向へ発展していくと思っています。

**――今後のアミューズメント業界は、どのような進化を遂げると考えていますか？**

**石垣**　ひとついえることがあります。e-AMUSEMENTを例に挙げますが、このe-AMUSEMENTの優れた点は日本全国のロケーションと繋がっているという点です。今までは商品を出荷し、店頭で遊んでもらうところまでだったものが、全国オンラインシステムであるe-AMUSEMENTを使用し、ユーザー同士をコンテンツを介して繋ぐ、ライブコミュニケーションができるようになったのです。これは水が氷になるようにまったく異質のもので、世界が変わりました。

「ユビキタス」といった言葉がありますよね。切れ目無く連続しているものです。街を歩いていて、何か楽しいことがあって、よく見たらそれはコナミだった。そんなことをやりたいと思っています。

**――では最後に、プレイヤーへメッセージをお願いします。**

**石垣**　『麻雀格闘倶楽部』をはじめコナミ製品を支持していただいてありがとうございます。今後もe-AMUSEMENTのように新機軸となるゲームを出し続けていきますので、よろしくお願いします。

（敬称略 2003年5月 六本木ヒルズにて）

# 闘劇 SUPER BATTLE OPERA THE 1st ARCADIA CUP TOURNAMENT

## SUPER BATTLE DVD TRILOGY DISC-1 DISC-2

かつてない規模で開催された、アーケード格闘ゲーム大会の祭典『闘劇』――。7種目のゲームで日本一を決定するこの大会をファミ通DVDビデオが映像化！ DISC-1には、カプコン格闘ゲームを代表する『CAPCOM VS. SNK 2』、『SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X』、『STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE』の決勝トーナメント第二部を収録。そして、同時発売となるDISC-2には、3D格闘ゲームの雄『バーチャファイター4 エボリューション』、『ソウルキャリバーⅡ』の決勝トーナメント第二部と、各タイトルの第一部熱戦の模様をダイジェスト収録！ 熱き闘いの記録をキミの手元に保管せよっ！

**[DISC-1・DISC-2] 6月26日同時発売！ [DISC-3] 7月31日発売予定！**

ファミ通DVDビデオ『闘劇 SUPER BATTLE DVD TRILOGY DISC-1』 2003年6月26日発売予定 標準価格:5,800円(税抜) JANコード:45-41993-01155-1 SLBM-00019

ファミ通DVDビデオ『闘劇 SUPER BATTLE DVD TRILOGY DISC-2』 2003年6月26日発売予定 標準価格:5,800円(税抜) JANコード:45-41993-01147-6 SLBM-00020

<DISC-1・2共通> ■MPEG2／約120分 ■片面一層 ■COLOR ■NTSC ■レンタル禁止 ■STEREO ■複製不能



※お求めは、お近くの家電量販店、ゲームショップにて

# 格闘新世紀Ⅱ



EVOLUTION VIRTUA FIGHTER 4

## バーチャファイター4 エボリューション 全国決勝大会DVDビデオ

**大覇王誕生！ 歴史的瞬間を目に焼きつけろ！**

**熱き闘いの記録を2枚のDVDで綴る――。**

DVDビデオ2枚組 標準価格:5800円(税抜)

ファミ通DVDビデオ
『バーチャファイター4 エボリューション 格闘新世紀Ⅱ全国決勝大会 DVD』

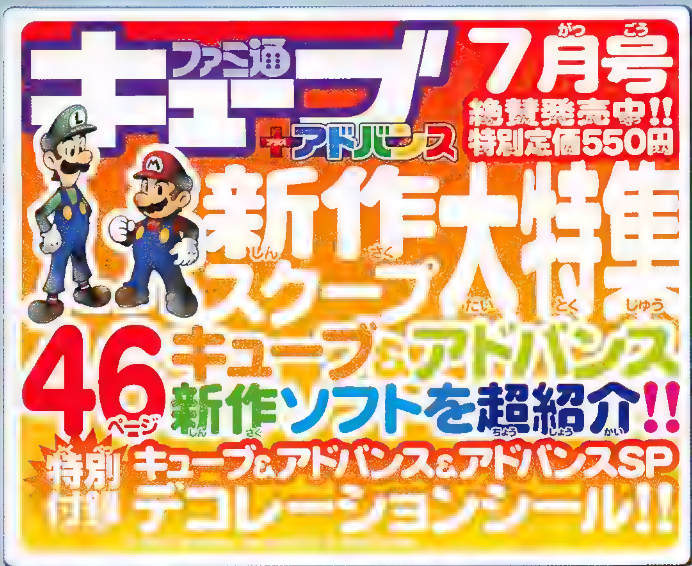
■JANコード:45-41993-01145-2 ■SLBM-00016
■MPEG2 約240分(DVDビデオ2枚組) ■片面一層 ■COLOR ■NTSC
■レンタル禁止 ■STEREO ■複製不能



●家電量販店、ゲームショップにて絶賛発売中！！


WEEKLY ファミ通
6/13号
好評発売中
特別定価350円
ドラゴンクエストモンスターズ
キャラバンハート
ポケモンボックス ルビー&サファイア
ファイアーエムブレム 烈火の剣
電脳戦機バーチャロン マーズ
シムピープル お茶の間劇場
マックスペイン
© 2003 SUSUMU MATSUSHITA
6/20号は、6月6日(金)発売!


巻頭特集 激走新作大連発!!
『GT』最新作ついに始動!! グランツーリスモ4
GRAN TURISMO 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR
濃密新作情報 リッジレーサー6
メタルギア ソリッド3 スネークイーター
ウイニングイレブン7、鬼武者3 ほか
FAMITSU PS2 I・CHI・O・SHI SOFT
初登場 半熟英雄 対 3D、サイレントヒル3
ネットワークPS2!
PS2でのネットワークのこれからを報告!!
ファミ通PS2!
プレイステーション2
6月13日号
好評発売中
特別定価
520円
©Sony Computer Entertainment Inc


ファミ通キューブ+アドバンス
7月号
絶賛発売中!!
特別定価550円
新作大特集
スクープ
46ページ
キューブ&アドバンス
新作ソフトを超紹介!!
特別付録 キューブ&アドバンス&アドバンスSP
デコレーションシール!!


日本で唯一のXbox専門誌
ファミ通Xbox
7月号は特別定価650円
毎月30日発売
ディノクライシス3
E3 2003 レポート
Xbox最新情報満載!
3大特別付録
Xbox初体験版付録!!
DEAD OR ALIVE
Xtreme Beach Volleyball
ティナ クリアファイル
メック アサルト体験版&
Xbox Live最新ムービーDVD
ディスク2枚組!!
7月号 好評発売中!!


噂のテレビゲーム情報満載のDVDビデオマガジン!
DVD VIDEO
DVD-Video Magazine
ファミ通Wave DVD
毎月30日発売 定価980円 7月号
なんとユ・リ・パが大集合!!
ファイナルファンタジーX-2
本誌独占収録! カプコン注目2大タイトル!
鬼武者3/ディノクライシス3
特製ケース&ピクチャーレーベル付き
全国書店にて絶賛発売中!!
©2003 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. MAIN CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA
ALTERNATE COSTUME DESIGN:TETSU TSUKAMOTO


ファミ通の攻略本!!
ゲームボーイアドバンス
ゼルダの伝説
神々のトライフォース&4つの剣
パーフェクトガイド 好評発売中/A5判/本体1200円
既刊案内
ゲームボーイアドバンス
ファイナルファンタジー タクティクス アドバンス
公式パーフェクトガイド
好評発売中/A5判/本体1600円
ゲームキューブ
メトロイドプライム
パーフェクトガイドブック
好評発売中/A5判/本体1400円
プレイステーション2
ファイナルファンタジーXI
攻略大辞典 Version.030205
好評発売中/A5判/本体1300円
ファミ通の攻略本最新情報は http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/

## より進化した激闘に参戦せよ！

# GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL #RELOAD



**今月は新たな戦法として確立するであろうシステムの謎と、各キャラごとの攻略、そして特定の連係への対策をお届けするぞ！**

ギルティギア イグゼクス #RELOAD(シャープリロード)
ザ ミッドナイトカーニバル
■メーカー：アークシステムワークス／サミー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：3月26日(稼働中)
■使用基板：NAOMI(GD-ROM)



### IMPRESSION

新バージョンが配布され、キャラバランスがよりよいものに。さらにエキサイティングな対戦が楽しめるようになっているので、これを機に本腰を入れてやり込んでみては？

※文中の略称や略号は以下の意味を表しています

| | |
|---|---|
| ガトリング | ガトリングコンビネーション |
| ダスト | ダストアタック |
| ロマキャン | ロマンキャンセル |
| フォルトレス | フォルトレスディフェンス |
| デッドアングル | デッドアングルアタック |
| 【 】 | ガトリング（カッコ内） |
| Ⓒ | キャンセル |
| Ⓙ | ジャンプキャンセル |
| Ⓡ | ロマンキャンセル |
| Ⓕ | フォースロマンキャンセル |

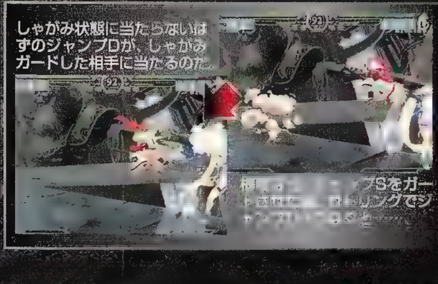
## 新たな攻めの方程式確立か！ 連続ガード中の崩し

**ガード硬直中の特性を利用した、新たなガード崩しが発覚。いち早く取り入れて実力アップだ。**

### ガード硬直中の特性

ガード硬直中は**「ガード段(立ちorしゃがみ)の切り替えは可能だが、キャラの姿勢(やられ判定の大きさ)はガード硬直が解けるまで変化しない」**ということが判明した。

例えば立ちガード後の硬直中は、しゃがみガードを入力すれば下段攻撃をガードできるものの、キャラの姿勢はガード硬直が切れるまで立ちガード状態、というわけだ。



しゃがみ状態に当たらないはずのジャンプDが、しゃがみガードした相手に当たるのだ。

### 連続ガードを利用したガード崩し連係

ガード硬直中の相手は姿勢を切り替えられないので、立ちガード後の硬直中なら、多少打点の高いジャンプ攻撃でも、しゃがみガードしようとする相手にヒットさせられる。

そのため、ジャンプキャンセル可能技を低い打点でガードさせ、その後連続ガードになるタイミングで2段ジャンプ直後に攻撃を出せば、中段攻撃として活用できる。ジャンプ攻撃後、着地下段攻撃と2段ジャンプ攻撃で、中下段の二択を迫れるのだ。例えばヴェノムなら、ジャンプS後に足払いと2段ジャンプHSⒸレッドヘイルで二択に。ほかのキャラも応用できるぞ。



これを利用した攻めが…ると、立ちガード状態の…険!?

### 参考資料：各防御法の硬直時間

| 防御法＼攻撃レベル | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 直前ガード | 7 | 8 | 10 | 12 | 14 |
| ガード | 9 | 11 | 13 | 16 | 18 |
| フォルトレス | 11 | 13 | 16 | 19 | 21 |

※単位はフレーム

## NEWS!! 『GGXX #RELOAD』が新バージョンに進化！

**より完成度を高めた最新版がキミを待っている!!**

全国各地のゲーセンで絶賛稼働中の『GGXX #RELOAD』。実は5月下旬に新バージョンが無料配布されたことをご存じだろうか？ これは、細かな点の修正と対戦バランスの向上を目的とした微調整を加え、完成度をさらに高めたもの。これまでやっていた人も、そうでない人も、ぜひプレイしてみてほしい。




新バージョンはタイトル画面の「#RELOAD」の文字が赤ではなく青に。通称「青リロ」!?

**連続ガードにするコツ：**ジャンプ攻撃からガード硬直を利用した中段を狙う際には、事前に当てたジャンプ攻撃のヒットストップ中に「レバー上要素＋攻撃ボタン」を先行入力すれば、2段ジャンプしつつ最速で攻撃を出すことができる。だが、この入力方法で出せるのは「事前に当てた技からガトリングで出せる技のみ」という条件があるので注意したい。

GUILTY GEAR XX #RELOAD




## 対戦攻略 ROBO-KY ロボカイ

今回はオフェンス面の強化に重点を置いて攻略。一気に攻め倒せるようになれば、勝率はかなり上がるハズ。これで火力が無いなんていわせない!?

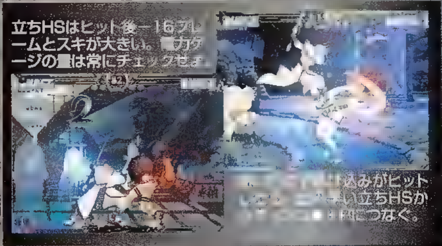
Text：[illegible]

### ジャンプから攻め込むときは……

●ジャンプSとHSの使い分け

ジャンプSはリーチが長く、下方向への攻撃判定が非常に強い。飛び込みにはもちろん、垂直ジャンプから出して相手の[illegible]近距離[illegible]。ジャンプ[illegible]最低空[illegible]ら[illegible]て攻撃に[illegible]遠距離から[illegible]判定にものをいわせ[illegible]。一方[illegible]の使い方[illegible]カウンターヒット時の地面バウンドを利用し[illegible]ルのダウン[illegible]長時[illegible]たとき[illegible]。[illegible]ガトリング[illegible]この飛び込みより地上技につなぎやすいので、相手の[illegible]に決めたり、遠距離から低[illegible]ダッシュで奇襲を仕掛けるときに使っているぞ。

●ジャンプ攻撃[illegible]上ヒット[illegible]つなぐ[illegible]以下[illegible]り。飛び込みの打点や相手との間合いを見て使い分けよう（発生[illegible]の発生は[illegible]フレーム[illegible]Lv2[illegible]ダッシュ[illegible]立ちP[illegible]5）→[illegible]しゃがみS[illegible]P（[illegible]）



立ちHSはヒット後－16フレームとスキが大きい。[illegible]ゲージの量は常にチェックせよ。[illegible]込みがヒット[illegible]い立ちHSか[illegible]につなぐ。



中間距離では【S→HS】を[illegible]につないで打点を下げ[illegible]

### 接近戦で効果的なガトリング

ロボカイの地上通常技でガード後有利となるのは、立ちP（+6）、しゃがみP（+3）、Lv2・+HS（+6）、Lv3・+（+3）の四つ（単位はフレーム）。それを踏まえて注目したいのが、【立ちK→立ちP】と【近距離立ちS→しゃがみP】のガトリングだ。

前者は、ヒット後【近距離立ちS→しゃがみS】とつなげばダウンを奪え、ガード後もダッシュから打撃と投げの二択を仕掛けられる。後者は前者ほど有利にはならないが、しゃがみPが空振りした場合も2フレーム有利と、近距離二発目で止めたとき（3フレーム）よりも有利なのが特徴。



【立ちK→立ちP】は[illegible]ングでのみ出せる。ヒット[illegible]

### 連続技続報

Ⅰカイ現象→【しゃがみK→しゃがみS】

Ⅱカイ電波 Ⓡ 立ちHS Ⓕ ダッシュ近距離立ちS（ヒットストップが切れた直後に）Ⓙ【K→S→P】Ⓙ【S→P→D】Ⓒ 町内カイばーげん

Ⅲダスト～ホーミングジャンプ→D→D Ⓡ（2段ジャンプ）【K→D】Ⓒ 町内カイばーげん

Ⅳ遠距離立ちS（カウンターヒット）Ⓒ Lv3カイ現象→立ちHS Ⓕ ダッシュジャンプS Ⓙ【S→HS】

Ⅰは、Lv2～3カイ現象が近距離でヒットしたときに安定して決まる連続技。Ⅱは、ジャンプP Ⓙ Sのつなぎを先行入力で行なおう。軽いキャラには最後の空中ガトリングを【S→P→D】から【K→D】に変え、ロボカイ、カイ、ジョニーには立ちHS後を【立ちP→近距離立ちS】Ⓙ【K→S】Ⓙ【S→HS】にしよう。Ⅲは、カイに対しては二段ジャンプ後を【K→P→D】に。ロボカイ、ジョニー、ポチョムキンに対してはロマキャン後をS Ⓙ【K→D】に変えよう。Ⅳはスレイヤー、ブリジット、カイ、メイ、エディ、チップ、ファウスト、梅喧、紗夢、ディズィー限定の連続技。



カイ電波→立ちHS→ダッシュ近距離立ちSの操作はかなり忙しい。正確な入力を心掛けよう。



Ⅳが入らないキャラには、カイ現象ロマキャン→近距離立ちS→ジャンプS→【S→HS】を決めよう。

### 一発逆転！　痛快劇の演出方法

痛カイ撃ヒット後は、充電動作をフォルトレスでキャンセルしつつダッシュすれば、立ちHSや近距離立ちSからの空中連続技を決めることが可能。痛カイ撃がヒットした瞬間にD以外のボタン二つを押したまま➡⬅➡と入力すれば、フォルトレス→ダッシュをスムーズに行なうことができるぞ。その後の近距離立ちSor立ちHSは、痛カイ撃の暴発を防ぐため、レバーをニュートラルに戻してからボタンを押すこと。

次に、起き攻めで痛カイ撃を使う際のポイントを解説。ここで痛カイ撃がヒットする状況は、主に相手が通常投げを狙ったときと、バックステップしたときの二つ。このうち、通常投げに対しては痛カイ撃がカウンターヒットすることがほとんどで、その場合は余裕を持って追撃することが可能。そのため、フォルトレス→ダッシュの入力は、相手のバックステップにヒットすることを想定して遅めに行なおう。



バックステップにヒットしたときはフォルトレス→ダッシュのタイミングがつかみにくいが、見返りが大きいのでマスターしたい。



カウンターヒットした場合は、キャンセルせずにそのまま電力ゲージをため、落ちてきた相手を近距離立ちSで拾って空中連続技へ。

### 怪現象？　骨までしゃぶるカイ電波

相手キャラの下に座談カイを設置した状態でカイ電波を決めると、相手のテンションゲージの残量に関係無く、最大の14ヒットまで吸収できることが発覚。座談カイによって相手のテンションゲージを回復させ、それを吸収しているのだ。狙いどころは、限カイらばーずやカイ心の一撃を決めた後、遠距離立ちSや後方ジャンプSをカウンターヒットさせた後、Lv3喰らっとくカイ？を1段目から当てた後などだ。



Lv3喰らっとくカイ？を当てた後、すぐさまダッシュして座談カイを設置。



そしてカイ電波と立ちKの二択。安定した電力ゲージ回復量が最大の魅力だ。

各種補足：●立ちHS（フォースロマキャン）→ダッシュ➡+P／跳び込み後のほか、反撃に使ったり、立ちK先端ヒット後にダウンを奪うのにも使える。●カイ幕ホームラン／Lv2～3の2段目をカウンターヒットさせた場合、相手のダウン復帰不能時間が長いため、ダッシュ近距離立ちSなどで追撃できる。これと空中投げをメインの対空技として使っていこう。




対戦攻略
## カイ=キスク

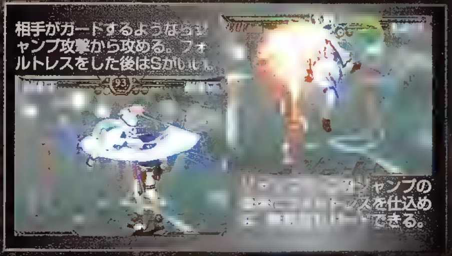
通常投げ後にジャンプDを重ねる起き攻めを紹介。比較的安全なので、攻めの連係に加えてみよう。

Text：EYZ

### 通常投げ後の起き攻め

通常投げ後はいわずと知れた起き攻めのチャンス。ここでは、通常投げ後にジャンプDを重ねて攻めるパターンを紹介しよう。リバーサルの無敵技やバックステップにも対応しやすいので強力だ。

Ⅰは最も安全な連係。2段ジャンプ直後にフォルトレスをしておけば、起き上がり直後に無敵技を出されてもガードできる場合が多い。また、バックステップで回避されても、ジャンプ攻撃をガードさせやすいという利点もある。



相手がガードするようならジャンプ攻撃から攻める。フォルトレスをした後はSがいい。

ジャンプの…フォルトレスを仕込め…できる。

ジャンプDヒット時はジャンプ攻撃も連続ヒットするので、さらに連続技を決めよう。

ⅡとⅢは、それぞれ中段、下段となる連係。使い分けて二択を迫ろう。どちらも、ジャンプDをガードさせれば続く攻撃が連続ガードになるので、割り込まれる心配は無い。

Ⅳはキャラ限定。通常投げ後に最速でハイジャンプD→Dと出せば、ヒット時は➡+HSまで連続技になり、大ダメージを与えられる。ジャンプD→D部分でヒット確認しておき、ガード時は着地後にダッシュから通常投げと立ちKの二択を迫るのが理想形だ。

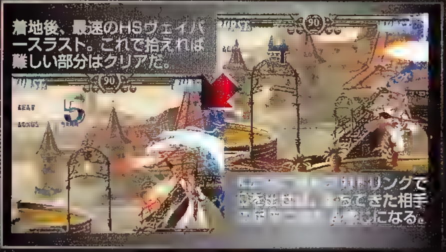
### 通常投げ後のジャンプD起き攻め

Ⅰ（ダッシュ）ジャンプ昇りD→（2段ジャンプ～フォルトレス）→下りSorHS
Ⅱ（ダッシュ）ハイジャンプ昇りD→下りS
Ⅲ（ダッシュ）ジャンプ昇りD→（着地）しゃがみK
Ⅳハイジャンプ昇りD→下りD→（着地）➡+HS　ロボカイ、イノ、カイ、ジョニー、テスタメント用
※ザッパとファウストには、しゃがまれると昇りジャンプDが当たらない。また、メイは起き上がりが早いのでこれらの連係は不可能。

### 画面端のダストで一工夫

Ⅰはダウン復帰不能、Ⅱはダメージ重視の連続技。どちらも最速でSを出し、レバー上で硬直をキャンセルしてから前方に2段ジャンプ。その後、少し待ってからKを出そう。続くDも、軽いキャラに対しては少し遅めに出すこと。

Ⅰの場合、HSヴェイパースラスト後の近距離立ちSを引き付けて当てよう。これでダウンを奪うことができるぞ。



着地後、最速のHSヴェイパースラスト。これで拾えれば難しい部分はクリアだ。

…リングで…を出せば…落ちてきた相手…になる。

### 画面端のダスト始動連続技

Ⅰ（画面端）ダスト～ホーミングジャンプ→S→（2段ジャンプ）【K→D】→（着地）HSヴェイパースラスト→近距離立ちS Ⓒ HSヴェイパースラスト
Ⅱ（画面端）ダスト～ホーミングジャンプ→S→（2段ジャンプ）【K→D】→（着地）HSヴェイパースラスト→ジャンプ【P→S】Ⓙ【S→HS】　イノ、ブリジット、メイ、ミリア、梅喧、紗夢、ディズィー用




対戦攻略
## エディ

今月は相手のリバーサル無敵技に対して有効な起き攻めと、新たなガード不能連係を紹介するぞ。

Text：ケンちゃん

### 新連係紹介

ⅠとⅡは、どちらもリバーサル無敵必殺技への対策になる起き攻め始動パターンだ。

Ⅰはロボカイとソルに有効。しゃがみKと同時に移動攻撃を出した後、レバーを⬆に入れておけば、無敵必殺技を出されてもガードできるのだ。

Ⅱはザッパ、カイ、チップ、紗夢、アクセル、闇慈用。ザッパ（こんにちは三匹のムカデ）、アクセル（S弁天刈り）、闇慈（HS風神）にはSインヴァイトヘルが地上ヒットするので、ダッシュ立ちP始動の空中連続技で追撃。カイ（Sヴェイパースラスト）、チップ（βブレード）、紗夢（逆鱗、剱楼閣）には、ジャンプK始動の空中連続技で追撃しよう。



ヴォルカニックヴァイパーを出されてもこの通り。最大級の反撃を決めてやろう。

…始動パターン…は、安全に起…れる。

Ⅲは小攻撃からしゃがみKとダムドファングで二択を迫る、画面端の固め連係。ダムドファング後はドリルスペシャル（以下：ドリスペ）設置～ガード不能連係へ。しゃがみKヒット後は、小攻撃↓しゃがみS（ダストまで入力）↓小攻撃↓（ダストヒット）↓ジャンプHS（ヒットストップ終了と同時にドリスペ設置）Ⓒシャドウギャラリーで、ガード不能連係へ持ち込もう。

### 分身を使った新連係

Ⅰ足払い Ⓒ HSエディ召還（相手の近くまで進ませる）→ダッシュしゃがみK→移動攻撃～
Ⅱ足払い Ⓒ HSエディ召還（相手の近くまで進ませる）→Sインヴァイトヘル→対空攻撃～
Ⅲしゃがみ K→小攻撃→しゃがみKorダムドファング

### ガード不能連係その2

先月号に引き続き、画面端で足払い、またはダムドファングを決めた後のガード不能起き攻めを紹介しよう。具体的な内容は左の通りだ。

ポイントは近距離立ちS後の小攻撃。なるべく遅めに出さないと、ダストが連続ヒットしないので注意。また、この連係は分身ゲージをギリギリまで使うので、タイミングによってはドリスペを設置できない。足払い Ⓒ HSエディ召還始動の場合は遅めにキャンセルし、分身ゲージを無駄に消費しないよう心掛けよう。



少しでも遅れると分身ゲージが無くなり、ドリスペを設置できなくなるので注意したい。

…するタイミン…HSのヒットス…と同時。

### 画面端用ガード不能連係

足払い Ⓒ またはダムドファング後、
HSエディ召還→【ダッシュ立ちK（＆中段攻撃）→近距離立ちS→（小攻撃）→ダスト】～ホーミングジャンプ→HS Ⓒ シャドウギャラリー（コマンド入力と同時にドリルスペシャル設置）

**カイ補足**：通常投げ後にジャンプDを重ねる際、ダッシュジャンプする必要があるキャラは、スレイヤー、ザッパ、ブリジット、ミリア、エディ、ポチョムキン、チップ、紗夢、闇慈、ディズィー。
**エディ補足**：今回紹介したガード不能連係は、チップ、紗夢にはドリスペが重ならないので使用不可能。また、軽いキャラにはジャンプHSを出すタイミングを若干遅らせる必要があるので注意。



**対戦攻略**

## 梅喧

今月は梅喧のキモとなる起き攻めの連係と、新たな連続技について解説。低下した攻撃力を補おう。

Text：ケンちゃん

### 起き攻めの連係1・2

[illegible]のは、先[illegible]ト→K[illegible]技を[illegible]う。[illegible]よくて[illegible]を[illegible]して[illegible]相手の[illegible]で[illegible]いておこう。[illegible]的に通常[illegible]

### #RELOADでの基本連続技

Ⅰは画面中央での基本連続技[illegible]い。[illegible]ないので、ダッシュから[illegible]ジャンプ[illegible]画面[illegible]払いⒿジャンプ[S→D]Ⓙ[illegible][S→D]と[illegible]たい。Ⅱは画面端付近での連続技。[illegible]画面端に[illegible]している状[illegible]相手[illegible]キャラが[illegible]ダッシュDが[illegible]まうので[illegible]Ⅰの[illegible]を[illegible]した[illegible]運用[illegible]

Ⅲは画面端での基本連続技。軽いキャラには畳替し後の遠距離立ちSが空振りするので直接ジャンプSにつなごう。

Ⅳは上記の起き攻めの連係でヒットした[立ちP→遠(近)距離立ちS]から狙う連続技。画面端で決めた場合は、畳替しⒻからジャンプ直後の空中ダッシュDにつなぎ、Ⅱの連続技へ移行しよう。また、画面端に[illegible]い位置で決めた場合は、ジャンプ[S→D]Ⓕ[illegible]しないので[illegible]その場合はジャンプ[S→D]Ⓕ空中ダッシュ[S→D][illegible]

## 使用頻度の高い基本連続技

Ⅰ 足払いⒸ畳替しⒻダッシュ足払いⒿ[illegible]K]Ⓙ[S→D]

Ⅱ（画面端付近）[しゃがみK→近距離立ちS→足払い]足払いⒸ畳替しⒻ（ジャンプ直後に）空中ダッシュD→（着地）[→+HS→足払い]Ⓙハイジャンプ[S→D]→空中ダッシュ[P→K]Ⓒ妖斬閃

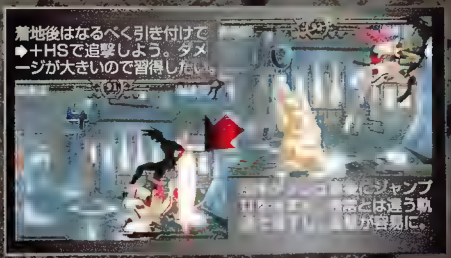
Ⅲ（画面端）足払いⒸ畳替し→遠距離立ちSⒿ[S→D]Ⓕ空中ダッシュD→（着地）ダッシュジャンプ[S→P→K]Ⓙ[S→D]→D

Ⅳ[立ちP→近（遠）距離立ちS]畳替しⒻダッシュ足払いⒿ[S→D]Ⓕ空中ダッシュ畳替し→（着地）ハイジャンプKⒸ妖斬閃



畳替しまで連続ヒットしたらフォースロマキャンから空中連続技へ移行したい。

[illegible]相手がしゃ[illegible]うとすれ[illegible]つつ……



着地後はなるべく引き付けて→+HSで追撃しよう。ダメージが大きいので習得したい。

[illegible]後にジャンプ[illegible]とは違う軌[illegible]が容易に。



**対戦攻略**

## ディズィー

通常投げはディズィーにとって重要なダメージ源。相手キャラや状況に応じて追撃を使い分けよう。

Text：AYZ

### 通常投げ後の追撃を見直す

ディズィーの生命線といえる通常投げ。追撃は、状況に応じてしっかり使い分けたい。

画面端が近い場合は、ダウン復帰不能で起き攻めを狙える連続技（Ⅰ～Ⅱ）を決めよう。基本はダッシュしゃがみKで拾うⅠ。打点が低くなるのでこれがベストだ。

しゃがみKが当たらないキャラは、ダッシュしゃがみPで拾うⅡ。ただ、特に体重が軽いミリアと梅喧にはダウン復帰されやすいので、引き付けていきなり魚を捕る時に[illegible]

画面中央の場合、テンションゲージがあり相手の体力が少なければ、ダメージ重視の連続技Ⅲ～Ⅴを狙う。フォースロマキャン後のダッシュ→+HSは先行入力（→+ボタン三つ同時押し→[illegible]）を使って最速を心掛けよう。ダッシュする距離は短めでも→+HSは届くぞ。

テンションゲージが無い場合は、追撃せずにダウンを奪い、起き上がりを攻めるのもいいだろう（詳しくは後述）。

最後に、前作で可能だった魚を捕る～フォースロマキャンを絡めたループ連続技は、2ループ目の遠距離立ちSと魚を捕る～の間でダウン復帰されてしまうので、連続技にはならない。注意しよう。

## 通常投げ後の追撃

<起き攻め用>

Ⅰダッシュ[しゃがみK→遠距離立ちS（2段目～4段目）]Ⓒ魚を捕る時に使ってたんです　Ⅱに挙げたキャラ以外のキャラ用

Ⅱダッシュ[しゃがみP→遠距離立ちS（2段目～4段目）]Ⓒ魚を捕る時に使ってたんです　スレイヤー、ミリア、ファウスト、梅喧、ジョニー、アクセル用

<画面中央、ダメージ重視用>

ⅢダッシュしゃがみHSⒸ魚を捕る時に使ってたんですⒻダッシュ→+HS（2段目）ⒿSⒿ[S→HS]　スレイヤー以外のキャラ用

Ⅳダッシュ[立ちK→しゃがみHS]Ⓒ魚を捕る時に使ってたんですⒻダッシュ→+HS（2段目）ⒿSⒿ[S→HS]　スレイヤー用

Ⅴ{ダッシュしゃがみHSⒸ魚を捕る時に使ってたんですⒻ}×2→ダッシュ→+HS（2段目）ⒿSⒿ[S→HS]　スレイヤー、イノ、ブリジット、メイ、ミリア、梅喧、紗夢、ディズィー以外のキャラ用

### 通常投げから攻め崩す

通常投げを決めた後、ダッシュしてダウン中の相手に密着し、Pよく話し相手になってくれます（以下：話し相手）～K独りにしてください（以下：泡）と出したら準備完了。

**①空中ダッシュP or K→(P話し相手～)→しゃがみK**

空中ダッシュP or Kの打点が高いので、通常投げで割り込もうとする相手が多い。そこにしゃがみKがよく決まるぞ。

**②空中ダッシュ[P→HS]→(P話し相手～)→しゃがみK**

①の連係に慣れた相手に有効。連続ガードにならないHS部分が決まりやすい。そのほか、前述の連係に慣れた相手には、K泡後、ジャンプK or 着地しゃがみKの二択も使おう。



着地を投げようとする相手には、しゃがみKがヒット！ 連続技をしっかりたたき込もう。

低空空中ダッシュK[illegible]話し相手の2回目[illegible]

[illegible]の連係。P話し相手[illegible]目がK泡を[illegible]ってくれ[illegible]れにくい。

#Reload 事典

梅喧補足：→+Kは攻撃判定が強い上に足元のやられ判定が小さいので、地上戦でも活躍する。キャンセル畳替しを仕込み、ヒット時のみフォースロマキャンして連続技を決めよう。

ディズィー補足：連続技Ⅴを軽いキャラに狙うと、2回目のフォースロマキャンの後、→+HSがヒットする前にギリギリダウン復帰されてしまう。ダメージが大きいだけに残念。



対戦攻略
# スレイヤー
あまりにも連続技が強力なスレイヤー。今回はそれを生かしたリターン重視の起き攻めを紹介しよう。
Text：[illegible]

## 三つの起き攻め

まずは連続技で『近距離立ちS→足払い』を決めた後。ダッシュで相手の背後に回って立ちHSを出すと、起き上がりに重ねることができる。キャンセルでPDステップを出しておき、ヒット時はクロスワイズヒールへつなごう。

次に空中連続技でジャンプDを決めた後、ダッシュからPDステップ～アンダープレッシャー～イッツ レイトを出そう。対投げ無敵時間のあるイッツ レイトが起き上がりに重なる形になり、相手が通常投げを狙った場合にカウンターヒットを期待できるのだ。

最後はしゃがみDの終わり際を重ねる方法。空中連続技で早めにジャンプDを当てた後、ダッシュから出そう。終わり際ギリギリがヒットすれば、近距離立ちSで拾えるぞ。


本文とは関係無いが、皿[illegible]後は歩いて➡+HSor皿を[illegible]が強力。

## 状況に応じた連続技

Ⅰジャンプ HS（カウンターヒット）→➡+HS Ⓖ PDステップ～クロスワイズヒール（1段目）Ⓡ ➡+HS Ⓖ PDステップ～クロスワイズヒール→ジャンプ【K→S（1段目）→K】Ⓙ【K→D】

Ⅱ（画面端）ダスト～ホーミングジャンプ→直下型ダンディー→➡+HS Ⓖ PDステップ～クロスワイズヒール→永遠の翼→➡+HS Ⓖ PDステップ～パイルバンカー

Ⅰは間合いが遠いときに役立つ連続技。この形なら、間合いに関係無くその後に空中連続技を狙えるぞ。ただし、間合いが近いときはジャンプD→Ⓖ直下型ダンディー→近距離立ちS……の方が、威力が高くテンションゲージの効率もいいので忘れずに。

Ⅱはダスト後に少し待ってから直下型ダンディーの噴射部分を当て、着地後に➡+HSで拾う。テンションゲージを100%消費するが、連続技中に40%程度回復するぞ。なお、最後はアンダープレッシャー（要引き付け）～イッツ レイトにすることも可能。

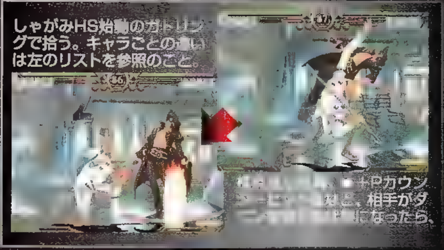


対戦攻略
# ファウスト
ガトリングの変更により、特定状況の連続技がダメージアップ。細かい部分だが見逃さないように!!
Text：[illegible]

## 空中追撃はしゃがみHS始動で

ファウストの空中連続技はガトリングⒼ槍点遠心乱舞Ⓡダッシュ立ちK……といった流れが基本だが、本作では【しゃがみHS→立ちP】というガトリングが可能なので、これを組み込んでいこう。多くのキャラに対して【しゃがみHS→立ちP→しゃがみS】で拾えるので、従来の連続技よりもダメージを稼げるぞ。

ダウン復帰不能状態を作れるのは、槍点遠心乱舞、➡+P（地上カウンターヒット）、爆弾の三つ。これらをヒットさせたら、左記の追撃を決めていこう。なお、前作での基本空中連続技、ジャンプKⒿ【K→S→HS】は、本作では立ちK始動を除き、ジャンプS部分でほぼ確実にダウン復帰をされてしまうので注意。


しゃがみHS始動のガトリングで拾う。キャラごとの違いは左のリストを参照のこと。
[illegible]➡+Pカウンターヒット[illegible]と、相手がダ[illegible]になったら、

## ダウン復帰不能状態への追撃

Ⅰ【しゃがみHS→立ちP→しゃがみS】Ⓙ K Ⓙ【K→P→HS】 ロボカイ、スレイヤー、ザッパ、ブリジット、ソル、メイ、ジョニー、アクセル用

Ⅱ【しゃがみHS→立ちP→近距離立ちS】Ⓙ K Ⓙ【K→P→HS】 イノ、カイ、エディ、梅喧、闇慈、ヴェノム、テスタメント用（※）

Ⅲ【立ちK→しゃがみS】Ⓙ K Ⓙ【K→P→HS】 ミリア、ファウスト、紗夢用

Ⅳ【しゃがみHS→立ちP→近距離立ちS（ジャンプ仕込み）→しゃがみS】Ⓙ ハイジャンプK Ⓙ【K→P→HS】 ポチョムキン、ティズィー用（※）

※Ⅱ、Ⅳが決まるキャラにはⅠも決まる



対戦攻略
# ジョニー
構えキャンセルを使った攻めは重要な要素。その後の状況を知り、効果的な連係を組み立てよう。
Text：ケンちゃん

## 構えキャンセル後の状況を知る

ミストファイナー～構えキャンセルを使ったラッシュは、ジョニーの生命線。本作ではミストファイナー（以下：ミスト）のレベルによって硬直が異なるので（硬直差は表の通り）、それに応じて攻めを変える必要がある。ダッシュ後の状況などを覚え、すき間の小さい連係を組み立てよう。

攻撃レベル5の技Ⓖ LV1ミストから最速で構えキャンセルすると、7フレーム有利な状況に。それほど有利ではないので、その後はダッシュで強引に接近するのではなくグリター イズ ゴールドやその場からの➡+HSを交ぜ、プレッシャーをかけていこう。

攻撃レベル5の技から、LV2ミスト～最速構えキャンセルなら9フレーム、LV3ミストなら11フレーム有利に。大幅に有利な状況を作れるので、➡+Kやダッシュを使って積極的にラッシュを仕掛けていこう。まれに➡+HSを交ぜていくと、相手は動きにくくなるので、ダッシュからの通常投げも狙いやすくなるはずだ。


ほぼ五分に。有利ではないがジョニー側には多彩な選択肢があるため割り込まれにくい。
ミストファイナーがLv3時、[illegible]最速で構えキャンセル[illegible]をすると、

## 最速構えキャンセル後の硬直差（ガード時）

| ガードさせた技 / ミストファイナー | その場 | | | | | ダッシュ後 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 4 | [illegible] |
| Lv1 | −2 | ±0 | +2 | +5 | +7 | −14 | −12 | −10 | −7 | −5 |
| Lv2 | ±0 | +2 | +4 | +7 | +9 | −12 | −10 | −8 | −5 | −3 |
| Lv3 | +2 | +4 | +6 | +9 | +11 | −6 | −8 | −6 | −3 | −1 |

※ダッシュ後は攻撃やフォルトレスが可能になるタイミングを基準としています。

**スレイヤー補足**：新バージョンでは、バックステップの変更によってPマッパハンチや血を吸う宇宙の発生まで無敵時間を残すことが楽に。半面、ジャンプHSは80%の基底ダメージ補正が付いた。
**ファウスト補足**：新バージョンではドリキャンが変更され、斜め後ろへ落下し着地後に4フレームの硬直が残るように。ただ、着地寸前に最低空でジャンプ攻撃を当てれば、着地硬直が無くなるぞ。



## 新着連続技 MAY メイ

Text：ゲンちゃん

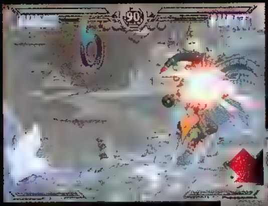
足払いからダウンを奪える連続技と、オーバーヘッド・キッスからの大ダメージ連続技を紹介！

I（画面中央）足払い Ⓒ HSイルカさん・縦 Ⓕ ジャンプHS→（着地）空中ダッシュ【K→HS】→（着地）HSイルカさん・縦×2

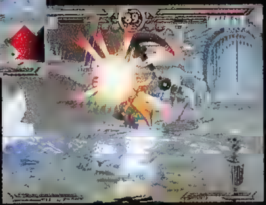
II（画面中央）オーバーヘッド・キッス→【近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ HSイルカさん・縦 Ⓕ 空中ダッシュHS→（着地）ダッシュジャンプ【K→D】Ⓙ【HS→D】

Iは画面中央限定のダウンを奪える連続技。足払いを近い間合いでヒットさせると、空中ダッシュ【K→HS】後のHSイルカさん・縦がめくり気味に当たり、さらにHSイルカさん・縦を決められるのだ。ただし、ロボカイにはHSイルカさん・縦がめくりでヒットしないので、先月紹介した連続技を使うこと。

IIはジャンプ属性仕込みを利用した、オーバーヘッド・キッスからの大ダメージ連続技。近距離立ちSをヒットさせた直後にレバー上要素＋HSと入力し、すぐにレバーを下方向に入れてための開始。立ちHSのキャンセルは遅めに行なおう。なお、空中ダッシュ後のジャンプHSは着地ギリギリで当てるように。



空中ダッシュ【K→HS】から着地でHSイルカさん・縦を出すと、めくり気味にヒットして相手がこちら側へ吹っ飛んでくる形に。



再度HSイルカさん・縦で追撃。低い位置でヒットさせればダウンを奪える。軽いキャラ以外には、この前にしゃがみSを挟めるぞ。



## 新着連続技 SOL BADGUY ソル＝バッドガイ

Text：真瑠世

画面端でぶっきらぼうに投げるを決めた後は、相手をくぐって追撃し、ジャンプDループを狙おう。

I（画面端）ぶっきらぼうに投げる→（ダッシュで相手をくぐって）【立ちHS→しゃがみHS】Ⓙ D×2→{ダッシュジャンプD×2}×3→ダッシュジャンプ【K→D】Ⓒ ヴォルカニックヴァイパー～叩き落とし

II（画面端）ぶっきらぼうに投げる→（ダッシュで相手をくぐって）【立ちHS→しゃがみHS】Ⓙ D Ⓙ【S→D】→ダッシュジャンプ【K→D】Ⓙ D Ⓒ ヴォルカニックヴァイパー～叩き落とし

本作でのジャンプDループは、Iのようにダッシュジャンプの昇りと下りでジャンプDを当てるのが基本。ポイントはぶっきらぼうに投げる後に拾う技で、ロボカイ、スレイヤー、エディ、ジョニー、アクセル、闇慈、ヴェノム、テスタメントにはIにある通り、イノ、ザッパ、ソル、カイ、チップ、ディズィーには単発のしゃがみHSを使おう。どちらも引き付けて当てること（ロボカイのみ高め）。また、ファウストとポチョムキンに対しては、その場からのファフニールで拾い、すぐにジャンプDを決めていくといい。そのほか、Iが入らないブリジット、メイ、ミリア、紗夢、梅喧に対しては、IIの連続技を決めておこう。



ぶっきらぼうに投げるを決めたら、くぐってジャンプDループのスタート。ダッシュジャンプの昇りと下りでジャンプDを当てよう。



ポチョムキンとファウストには、その場からファフニールを出せば画面端側に吹っ飛ばせる。すぐにジャンプDで拾っていこう。

## 新着連続技 VENOM ヴェノム

Text：真瑠世

今回はジャンプDを使った空中連続技を紹介。難度が高いため、実戦で使えるかは微妙だが……。

I（画面端）足払い Ⓒ HSスティンガーエイム Ⓙ ダッシュジャンプ【K→S→HS→D】→（着地）ジャンプ【S→P→S】Ⓙ【S→D】

II足払い Ⓒ HSスティンガーエイム Ⓕ（ジャンプ直後に）空中ダッシュ【S→HS→D】→（着地）ジャンプ【S→P→S】Ⓙ【S→D】

今回紹介するのは、ジャンプDを決めつついったん着地し、再びジャンプ攻撃へつなぐ空中連続技。Iはロボカイ、ザッパ、ブリジット、ソル、ミリア、ファウスト、ジョニー、闇慈に決まる。ポイントは、早めのタイミングでフォースロマキャン～ダッシュジャンプを行なうこと。逆にその後のジャンプKは遅めに出し、ジャンプHS→Dのつなぎも遅らせよう。なお、画面中央だと多くのキャラに着地後のジャンプSが届かず、届くキャラにもその後を調整する必要がある場合がほとんど。

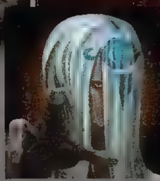
IIはすべての動作に誤差が許されず、さらに対応キャラもIより少ないので非実戦的（画面中央の闇慈にはIIのみ対応）。



ダッシュジャンプまでは最速を目指して行ない、その後微妙に遅らせたジャンプKで拾うのがポイント。



下り際にディレイをかけつつジャンプHS→Dを出し、着地したらすぐに昇りジャンプSで追撃だ。いいダメージになるぞ。



## 新着連続技 ANJI MITO 御津闇慈

Text：真瑠世

相手を画面端から逃がしたくないときに役立つ、S風神を使ったループ連続技を紹介しよう。

（画面端）【しゃがみS→足払い】Ⓒ S風神 Ⓡ ダッシュ立ちHS Ⓒ S風神～一足飛び→【しゃがみP→近距離立ちS】Ⓒ S風神～一足飛び→【しゃがみP→近距離立ちS】Ⓒ S風神

足払いをヒットさせた後は、ダメージを重視するなら一誠奥義「彩」～追撃を決めるのがベスト。しかし、画面端付近ならS風神を使った連続技を決めることで、それなりのダメージを与えつつ、画面端に追い詰めたままダウンを奪うことができる。

上記の連続技はザッパ、カイ、チップ、ジョニー、テスタメント、ディズィー用で、2カ所の【しゃがみP→近距離立ちS】を近距離立ちSに変えれば、ブリジット、メイ、梅喧、紗夢の4キャラに対応する。なお、この後さらに一足飛び→しゃがみPで拾えるキャラも居るが、そこからS風神につなぐとダウン復帰されてしまうので注意。S風神は4回目でやめておこう。



画面端を重視するなら、S風神の後一足飛びで接近し、しゃがみPで拾おう。慣れればそれほど難しくないぞ。



3回目のしゃがみPで拾えるキャラもいるが、S風神につなぐとダウン復帰される。強引に狙ってみる？



**メイ補足**：Iは、めくりイルカさん・縦から【近距離立ちS→立ちHS】→イルカさん・縦……とつなぐことも可能。　**闇慈補足**：新バージョンでは一誠奥義「彩」の最後の一撃のダメージが減り、立ちHSのガードポイントも2フレーム短くなっている。　**ヴェノム補足**：新バージョンではHSスティンガーエイムが弱体化。硬直が2フレーム増加し、フォースロマキャンの受付幅も2フレーム短くなっているので注意。

Destroy the enemy

ROBO-KY



対キャラ攻略

# ロボカイ

特殊な技も、性質を知れば[illegible]と弱点が見えてくる。見た目の奇抜さに[illegible]、各技ごとにしっかり対処していく[illegible]。

Text：QYZ

## ロボカイってどんなキャラ?

特殊な電力ゲージ(＝テンションゲージ)増加方法を持つロボカイ。まずはその方法と性質を紹介しよう。

①**座談カイ**：充電マット。上に居ると少しずつ増加する。

②**直前ガード**：増加量は1回6％(ほかのキャラの12倍)。

③**痛カイ撃**：ヒットすると充電モーションへ移行。

④**カイ電波**：相手のテンションゲージを吸い取る。

これらの方法で電力ゲージをため、後半に電力ゲージを使った爆発力で勝負する、これがロボカイの勝ちパターンだ。序盤は電力ゲージをためさせないように心掛けつつ闘おう(特に④は要注意)。

電力ゲージがたまった状態で注意すべき技は以下の二つ。

●**Lv3カイ現象**：移動距離とスピードに優れ、ガードしても9フレーム不利なので、無理に手を出さないように。

●**Lv3カイ幕ホームラン**：ヒット時追加技が発生し、軽いキャラは追撃で体力ゲージ半分を奪われる可能性があるので注意。ガード時はその後のロマキャンも意識しておこう。

## ロボカイの特徴

- ●テンションゲージの残量によって(10％未満、10％以上、50％以上)、必殺技が3段階にパワーアップ
- ●直前ガードに成功するとテンションゲージが大幅に増える
- ●コマンド入力によるタイミングの遅い起き上がりがある
- ●体重が重く、防御力と根性値が高い
- ●ジャンプするまでが遅い



カイ電波のヒット数が最大の14に。ロボカイ側の電力ゲージも大幅に増加するぞ

たとえ[illegible]ゲージが無くても、[illegible]あると[illegible]

## ウィークポイントを見逃すな!

ロボカイの弱点は主に二つ。

●**ジャンプするまでが遅い**

ジャンプ動作開始から空中判定になるまでが6フレームと長いことを突く。例えばソルなら遠距離立ちS Ⓒ ガンフレイム、ヴェノムなら【しゃがみK→近距離立ちS(2段目)】Ⓒ ダークエンジェルなどだ。ロボカイでは跳びにくい(跳べない)連係を作るのも、立派な対策となるぞ。

●**中間距離の地上技が弱い**

ロボカイの中間距離での主力技は、➡+Pと遠距離立ちSの二つ。大ダメージにはつながりにくいので、中間距離では積極的に技を出そう。

特に、低い位置まで攻撃判定があるスレイヤーやソルの遠距離立ちSは、ロボカイの➡+Pに勝てるので有効だ。

また、間合いが遠いとロボカイは反撃に適した技が無い。カイのスタンディッパーやポチョムキンのハンマフォールなどは多用してもいいだろう。

そのほか、ロボカイの地上ガトリングは、フォルトレスで間合いを離すのが有効。このときはダストを警戒し、立ちガードを多めにしておこう。



遅め起き上がりをされたらその場から再度技を重ねていく。焦らずに攻めるべし!

[illegible]対策を[illegible]まず飛び道具[illegible]

## 各技ごとの対応

①**➡+P**：リーチと判定に優れ、対空と対地の両面で使える技。空振り時のスキは大きいので、2段ジャンプで回避した場合は連続技のチャンス。

②**立ちHS**：発生が4フレームと非常に早く、フォースロマキャンも可能。通常投げ失敗で出ることとも。ただ、ロマキャンしなかった場合は通常ヒット時も反撃できるぞ(立ちやられで16フレーム有利)。

③**ジャンプHS**：先端の攻撃判定が優秀だが、HSにしては威力が低く、当てた後の攻撃も続きにくい。遠めでガードした後はバックステップが安定。

④**ジャンプD**：攻撃判定はプロペラ部分のみ。これで逃げようとする場合は、下から上方向に強い技を当てていこう。

⑤**カイ幕ホームラン**：Lv2以上は攻撃発生後まで無敵。着地まで被カウンター扱いなので、着地前に反撃する手も。

⑥**カイ現象**：ガード後ロボカイ側有利(Lv1は+2、Lv2は+8、Lv3は+9)。Lv3は直前ガードかフォルトレス後にバックジャンプが安全。

⑦**カイ電波**：投げ間合いは広くない。バックステップで回避した場合は反撃できるぞ。

⑧**痛カイ撃**：一定距離ダッシュ後に出せ、攻撃発生前後に無敵時間がある。ガード後は五分なので、立ちHSに注意。

## 喰らっとくカイ?起き攻めへの反撃

Lv2～3喰らっとくカイ?(バズーカ)は、ガードしてしまうと非常に不利な状態で二択を迫られてしまう。そのため、ロボカイ側はこれを起き上がりに重ねてから攻めるのが常とう手段となる。

しかし、起き上がりにリバーサルで下記の技を出せれば、喰らっとくカイ?の硬直にヒットさせられる。忘れずに狙っていこう。

そのほかは、初段ガードした直後にデッドアングルを出せば、やはり硬直にヒットするぞ(リーチが短いキャラは間合いに注意)。

### 喰らっとくカイ?に確定する技

| | | | |
|---|---|---|---|
| スレイヤー | 無敵マッパハンチ | 梅喧 | (初段ガード後に)裂羅 |
| イノ | 窓際desperate(相) | | 連ね三途渡し |
| ザッパ | 産まれる!! | 紗夢 | 逆鱗 |
| ブリジット | 俺とキルマシーン(回避のみ) | | 兆脚鳳凰昇 |
| | 起き上がりYOYO配置→足払い | ジョニー | 「それが俺の名だ」 |
| ソル | グランドヴァイパー | アクセル | S弁天刈り(相) |
| | タイランレイブver.β | | 百重鎌焼 |
| カイ | ライド・ザ・ライトニング | 闇慈 | HS風神 |
| メイ | 究極のだだっこ | | ➡+HS→花鳥風月 |
| エディ | アモルファス | テスタメント | ナイトメアサーキュラー(相) |
| ポチョムキン | ガイガンター | ディズィー | ネクロ怒った場合(めり込み時のみ) |
| ファウスト | 刺激的絶命拳 | ※(相)とある技は相打ちになる | |

## Lv3町内カイばーげんへの対策

町内カイばーげん(空中ミサイル)は、Lv3になると分裂するので回避が困難。ただし、スピードが速いわけではないので、届く間合いなら無敵時間のある技で割り込もう。スレイヤーのデッド オン タイムやジョニーの「それが俺の名だ」などは特に有効だ。

ほとんどのキャラで使えるのが、ダッシュでくぐって着地に投げを決める方法。打撃技も決められるが、戻ってきたミサイルをくらいやすいので注意。



分裂したミサイルの進行方向が決まるのは、分裂～一瞬停滞した後。ポイントを覚えるべし。

ダッシュでくぐった後は、投げでの反撃が無難。コマンド投げを持っているキャラはそれを使おう。




**起き攻め対策**：ダッシュから痛カイ撃とカイ電波の二択に対しては、バックステップをすると痛カイ撃をくらい、タイミングによっては無敵技も痛カイ撃でつぶされるので注意。起き上がり直後に通常投げをフォルトレス仕込みで入力(レバー後ろ+HS～一瞬遅らせてPorKorS)するのが無難だ。どうしてもカイ電波をくらいたくなければ、ジャンプ→フォルトレスで。

Master ODDIE Presents

勝利は細かい知識の積み重ねから

# 愛のGGXX処方箋



※鮫がオディ先生の本体です

今回は局地的なキツい攻防に的を絞ってお届け！　エディ、ソル共に爆発力は相当なものだが、強力な連係をしのげれば、勝利は自然と見えてくる……。

## 悩 エディに分身との攻撃で封殺されます……

### 各種防御システムを活用しましょう！

エディの分身同時攻撃は、基本的に分身の攻撃→本体の攻撃→分身の攻撃→……と、3~5回ループする。この本体の攻撃をフォルトレスで防ぎ、間合いを離すことが対処法の一つだ。相手は離れた間合いを詰めるため、どこかでダッシュ距離を長くしてくるはず。そこが割り込むポイントになるぞ。

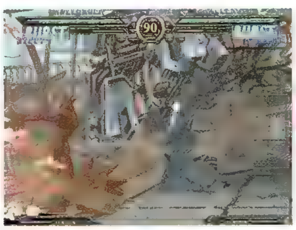
また、分身の攻撃に対しては、直前ガードをすれば割り込みやすくなる。(移動攻撃なら3段目を直前ガード)。その後は無敵技やバックステップをするのがセオリーだ。本体攻撃に対してはフォルトレス、分身攻撃に対しては直前ガードと覚えておこう。このほか、デッドアングルも忘れないように。

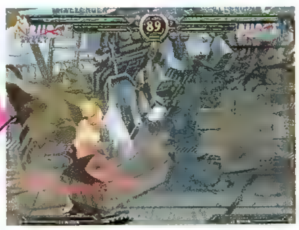

直前ガードは、対空攻撃か移動攻撃の3段目に対して狙うといい。その後は……、


全キャラ共通でバックステップが安定。出が早く攻撃判定の強い技を出すのもよし。

### ダムドファングにはバックステップ！

分身同時攻撃の途中に仕掛けられるダムドファングは非常にやっかい。発生は7フレームと遅いものの、発生まで投げられ判定が無いため通常投げで返すのは難しく、打撃技で割り込んでも分身が盾になり本体に当たらないことが多い。そこで、投げにくるタイミングを読んだ場合は、バックステップで回避するようにしたい。特に、画面端に追い詰められた状況で回避に成功すれば、その後硬直中のエディに通常投げを決めることもできるぞ。


ダムドファングを読んだらバックステップ。打撃技での割り込みや投げ返しは禁物だ。


画面端なら、バックステップ後に通常投げが反撃になる。間合いにだけ注意しよう。

## 代役参上！救済の道はついえず……




**オディ**：今回はDr.ファチスト急病のため、不肖、この私がお届けするッ。
**ツモデソ**：ところで、このコーナータイトルなんだけど……。
**オディ**：うむ、何かね？
**ツモデソ**：Dr.ファチストのコーナーだから、愛の処方箋なのでは？
**オディ**：う……。

## 悩 ソルのラッシュを止められません……

### キャンセルを読んで割り込みましょう！


まず、キャンセルしてくる通常技（遠距離立ちSや立ちHSなど）を先読みする。直前ガードしておくのが理想だ。



前方ジャンプ後、すぐに空中フォルトレスしておけば防ぐことができる。



上記のフォルトレス後、すぐに空中投げを仕込んでおけば投げられる。



ガンフレイムの場合は跳び越す形になるので、ジャンプ攻撃から反撃。

ソルがラッシュに使ってくる必殺技は、主にバンディットリヴォルヴァー、バンディットブリンガー、ガンフレイムの三つ。どれもガードしてしまうと反撃が難しいためやっかいだ。そこで、これらの技の攻撃発生が違うことを突いた、すべての技に対応できる方法を紹介しよう。

まず、キャンセルする通常技を読んで、その技をガード（直前ガードが理想）後に前方ジャンプ。その後フォルトレス→空中投げ（ボタンずらし押しで失敗時はフォルトレスにする）→ジャンプ攻撃とタイミングよく入力しよう。難度は高いが、ローリスクでラッシュを切り返せるぞ。

### そのほかにこんな対処法も


バックステップの無敵時間が長いキャラなら、バンディットリヴォルヴァーを引き付けるタイミングでバックステップしよう。


バンディットブリンガーを出されても回避できる。バックステップの無敵時間が8フレーム以上のキャラは狙いやすいぞ。

## 今月の救われちゃった人

**ツモデソ**：よしっ、エディ戦は上達したかな。
**オディ**：正しい知識は必ず実になるものだ。後は実戦経験を積み、体で覚えるのだな。
**ツモデソ**：あっそう。そんじゃ手始めに……、かかってこいやぁ、オディ！
**オディ**：本体への直接攻撃は禁止……。



**ソルのラッシュ回避法補足**：三つの技に対応できる方法を上で紹介したが、ガンフレイムをフォースロマキャンされた場合は、立ちKやヴォルカニックヴァイパーでジャンプ攻撃を迎撃されてしまう。それが嫌ならば、ジャンプ→フォルトレス→（失敗時にフォルトレスになる入力で）空中投げ→空中ダッシュと入力して逃げてしまうといいだろう。

勢い健在のロングランコーナー!!

# GGXX アソシエイション イグゼクス

ギルっ子の情熱と勢いと気合と+α(内容秘密)を詰め込んだお楽しみコーナー、今月も企画満載でスタートゥ!

## ガトリングアーティスツ!

「GGXX」カラーイラストの殿堂にしてフロンティア、今月も力作ぞろいでっせ!




⬆(新潟県　渚籠神封魔さん)
☆久々にシヴいダンナが!　と思いきや、あて先は「銀髪マニアの集い」係。むぅ。



➡(東京都　クロさん)
☆すっかりアソシのメイ職人となってしまったクロさん。これからもガンバ。



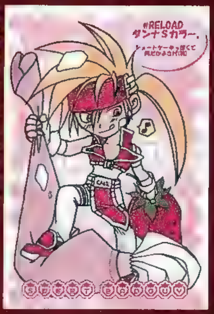
⬆(群馬県　葵月瑠さん)
☆さっぱり風味のアレンジがグー。ばんだちっくなトップスもヨイ。




➡(東京都　氷野深雪さん)
☆きょとんとした表情が、ナチュラルな魅力溢れてヨイ感じです。




⬆(大阪府　相沢ぱみこさん)
☆あら?　ダンナも賞金首なの?(笑)ジョニーとかも高そうだネ。



➡(千葉県　山口涼子さん)
☆甘党には大好評な色合いといえよう。スウィーティーだ……ぜ。

## 鋼鉄!ロボット祭り!

「GGXX」世界の一大センセーションを巻き起こした"ロボカイ"ブームを受けて、ほかのキャラをロボ化してみようという欲求ダイレクト型のコーナーがここに!



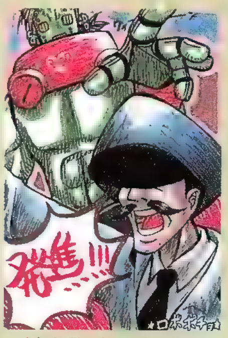

⬆(大阪府　影山由乱さん)
☆愛称はウメさんなのだろうか。主人とのツーショット希望。




⬆(京都府　はしくりゃよーま★さん)
☆単純に悩みが2倍に!?　見分けがついてなかったりして。



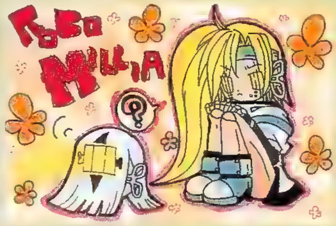

⬆(神奈川県　MSYさん)
☆日本製ならコレ!　という感じの。妖しさだけが先行してゐる。



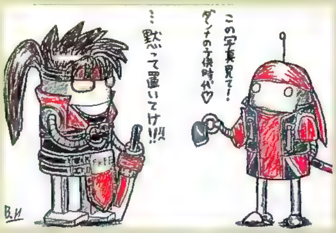
⬆(広島県　七原びんこさん)
☆もともとロボっぽかったから違和感ないネ(失敬)。




⬆(東京都　ゲコゲさとる君)
☆額のギアストーン輝くとき、赤き勇者が降臨する!　って、もう世界違うし。




➡(神奈川県　一條ゆきさん)
☆あら、ちょっとカワイイじゃないの!　ベノムライトも(笑)。




➡(兵庫県　Bomber-Head君)
☆なぜだろう……不思議とナチュラルに違和感がないのは。

## 石袋NOW XX イグゼクス

近ごろ退屈気味なあなたに。「ストームライダーズ」「バーサス」「ラジヲの時間」「フェイスオフ」「ビックヒット」「グリード」「ロック・ユー!」「溺れる魚」「ハムナプトラ2」「ムーランルージュ」「ブレイド」「パラサイト」……観て。

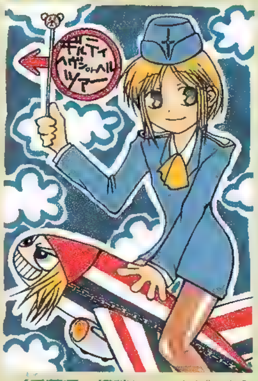
**今月の格言**
**「見えないが乱世だ。隣人は埋伏の毒。」**

## ブリっ子更正衣裳部屋ッ

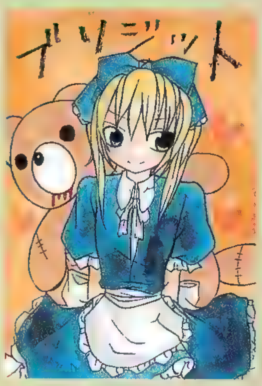
男らしさを極めんとするブリーヌ小公子のために、男気溢れる衣服を見繕ってやろうという主旨のもと、今月も敢然と燃え上がる当コーナーである。




⬆(埼玉県　めもる伍長さん)
☆エプロン奈亜巣も気合漲る漢の特攻服。基本にして必須というほかない結論に達しておきたい。(漢度83%)



⬆(千葉県　爆談テロのあばさん)
☆大空を制す者が戦場を制す——。この理は未来世界においても有効といえるだろう。(漢度72%)




⬆(東京都　悪趣味さん)
☆亜利巣風の努零酢も漢のスタンダードファッション。頂点を極めるなら押さえておきたいところ。(漢度85%)

ゲー事典　今回のロボ特集はいかがだったでしょうか。なかなかに軽妙なメカニカールな作品がそろっており、すこぶるオツな結果だったと思われる人挙手!　はい!　(鈴)。で、ここで5月号のアソシの訂正をば。人気発表コーナーのカイのイラストとコメントの方のPNが入れ替わっておりました。イラストは「東京都の神野レラ」さん、コメントは「愛知県のはりこ」さんでした。平に陳謝であります。

# ギタドラの隠し情報満載!!

# GF9 dm8

GUITARFREAKS 9thMIX / drummania 8thMIX

ギターフリークス9thMIX
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：ギターシミュレーション
■操作方法：3ボタン+ピッキングレバー
■発 売 日：2003年4月上旬(稼働中)
■使用基板：──

ドラムマニア8thMIX
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：ドラムシミュレーション
■操作方法：5パッド+フットペダル
■発 売 日：2003年4月上旬(稼働中)
■使用基板：──

来ました来ました新曲がッ！　君はもうプレイしたかな？　そんな隠し新曲のレビューや、プレイする際に覚えておくと便利なものや、面白さがアップするものなど、たくさん紹介していこう。

Text：ハメコ。



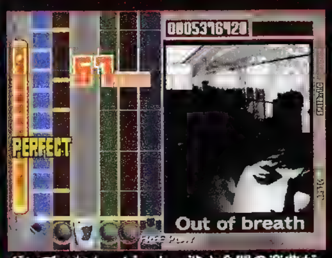
## 隠し曲解禁情報！

SHOP RANKING DIVISION 1開催に合わせて、隠された三曲が解禁となった。さらに、5月28日から始まったDIVISION 2でも、新曲が隠されているという情報が！　みんなで頑張れば早く出現するかも？

## 新曲 Out of breath

今回解禁した曲の中で、完全新曲の楽曲が、この「Out of breath」。隠し曲だけに、BASICでもやりごたえは十分。気になる曲の方はというと、「渋い」の一言。ムービーも画面写真を見てもらえば分かる通り「渋い！」。

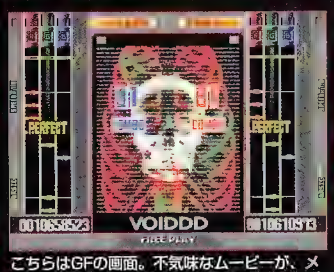
譜面はドラムのものだが、ハイハットとスネアの組み合わせが多いので、リズムが狂うとすぐゲージが無くなるので注意。ギターでもそれは同じ。タイミングの取り方に注意だ。




ダンディなムービーと、渋さ全開の楽曲が、大人の世界を醸し出す。

## 復活曲 VOIDDD

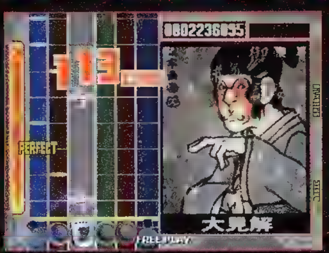
GF5th&dm4thで登場した名曲が、このたび隠し曲として復活！開始から「VOIDDD……」連呼しまくり、激しいギターを響かせて、メタルを感じさせてくれる楽曲。ムービーも一見の価値有り。ギターもドラムも、EXTREMEは非常に難しい譜面になっているから、心して演奏しましょう～。




こちらはGFの画面。不気味なムービーが、メタルっぽさをさらに倍増させている。

## ポップンから 大見解

ポップンの人気曲「大見解」がギタドラに乱入。この新感覚のリズムに、キミはついてこれるか？




もはやおなじみと言っても過言ではないポップンの人気曲。独特なリズムが特徴。

| スキルポイント | [illegible] | 名前の色 |
|---|---|---|
| 0～199 | KONAMI | 白 |
| 200～399 | KONAMI | 群青 |
| 400～599 | KONAMI | シアン |
| 600～799 | KONAMI | 緑 |
| 800～899 | KONAMI | 黄 |
| 900～999 | KONAMI | 柿 |
| 1000～MAX | KONAMI | マゼンタ |

## 目指せマゼンタ！ エントリーカード隠し情報！

ギタドラをプレイしていても、なかなか気付きにくいのがエントリーカードの隠し要素。気になってたプレイヤーも多いんじゃないかな？　幾つも有る隠し要素の中から、まずは、スキルポイントに関した要素を紹介。

エントリーカードを挿した際に表示される君の名前、実は色がついていて、その色がスキルポイントの獲得量で変化していくんだ。スキルポイントに対応した色は左表の通り。覚えておけば、今プレイしている人の腕前を知りたいとき、また、自分のスキルポイントがどれくらいなのか？　というときにも役に立つハズ。

特に、1000以上のスキルポイントを持つ者にだけ与えられる「マゼンタ」は達人の証!!　このカラーを見付けたら、そのプレイを見学するのもいいだろう。達人の色である「マゼンタ」は、きっと君の最終目標となるハズ。精進を重ねて目指せ!!　「マゼンタ」!!

音戦　果てさて、DIVISION 1では新曲の「Out of breath」、ポップンから登場の「大見解」、GF5th&dm4thからの復活曲となる「VOIDDD」の三曲が隠し曲解禁として登場したけど、次回のDIVISION 2では一体どんな楽曲がプレイ可能になるのかな？　楽しみを抱きつつ、今回の新曲を織り交ぜながらほかの楽曲も存分にプレイしましょう♪

## ギタドラ公式ホームページも運営中

インターネットランキングやスキルランキングなどの各種ランキングを閲覧できるだけでなく、ミュージシャンズルームやデザイナーズルームを覗けば、スタッフたちの近況や、お話しを読むことができるぞ!!




http://www.konami.co.jp/am/gfdm/gf9dm8/top.html

# ギタドラファン必見!!
## 開発スタッフコメント集

なんと、ギタドラの開発陣から、新作についてコメントをもらうことに成功したぞ。今まであまり表に出ていなかった開発陣の、素顔を垣間見ることができるかも？　とにかくファンは必見だ。



### ディレクター　野崎

1993年コナミ入社。
「ヘンリーエクスプローラーズ」、「ジェットウェーブ」等の大型筐体作品を手掛けたのち、ギターフリークスの開発に。

**●新筐体については？**

今回限定100台で「赤いドラム筐体」を発売しました。「情熱の赤」です。パッドなども新しくなってたたきやすくなってるはずですので、ぜひ見付けたらプレイを！

**●苦労した点は？**

1stを作ったとき、企画を通そうと上司に頼み込んだ点。2nd以降は、毎作「どんな曲を入れたらいいのか」「どんな遊びを盛り込んだらいいのか」と頭を悩ませた点。なかなか自分で納得いくものに仕上がらなくて、また悩む日々が続いた点。最近は「シーケンスが難しくてついていけなくなった」点。

**●プレイヤーへ一言**

応援ありがとうございます。ゲームセンターで皆さんのプレイしている姿を見てると「頑張らなきゃね」と元気が出てきます。これからもいろいろな遊びを提供していきますので、よろしくお願いします。



### プロデューサー　大田

コナミ入社から十数年！　入社したてのころは、MSXのあの名作(想像にお任せ……)も作っていたのでした。ビーマニはDDRからずっとプロデュース。振り返ると、長いようでもあり、あっ！　という間でもあり。

ギタドラを制作するきっかけは、beatmania(DJ)、DDR(ダンス)、pop'n music(パーティー)の次の音楽シミュレーションの展開として、絶対にバンド系は求められるだろうな。そしてバンド系なら最もメジャーなギターとドラムだなと。きっかけは案外単純です。でも、ギタドラを世に送り出すのは使命だと思っていました。

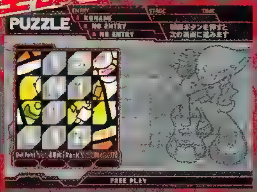
ギタドラのセッションは、「異なる商品の通信接続」という新しい要素へのチャレンジなのでした。DDRとⅡDXのClubVersionも考え、世に送り出したのはこっちの方が先ですが、もともと頭の中で考えたアイデアは、ギタドラのセッションの方が先だったのです。今もこれからも「セッション」というものにこだわって、ギタドラならではの遊びとして広げていってもらいたいのですが、制作チームには相当の苦労があるようです。あと、プレイヤーの皆さんが望んでいる、欲している仕様をうまく取り入れていきたいと考えています。しかし、そのままリクエストしていただいたものを取り込むのは簡単ですが、いい意味で期待を裏切ることも大事ですので、そのあたりのバランスを読み、頭をひねるのが、スタッフみんなの毎回の苦労です。これからも、ゲームセンターでは仲良く楽しくギタドラをプレイしてほしいです。知らない方同士が声を掛け合って、セッションでプレイして……そんな光景を見られたときが一番「作ってよかった～これからも頑張らないとな～」と思えるときです。

# 待ち受け画像 GET! 着メロ

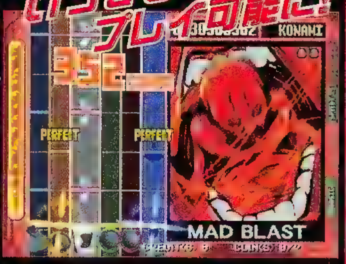
全部そろえよう

ゲーム終了時のパズル

全部そろうと……




いつでもプレイ可能に!




気になっていたエクストラやアンコールの曲がいつでもプレイができちゃうなんて、すごいお得だよね。

| 楽曲 | 解放ポイント |
|---|---|
| 万華鏡 | 150 |
| Black horizon | 400 |
| MAD BLAST | 600 |
| MODEL DD4 | 800 |

エクストラ&アンコールの曲がプレイ可能

# まだまだある
## エントリーカードの隠し要素

先ほど紹介した、スキルポイントによって名前の色が変わるというもの以外にも、隠し要素がいっぱいのエントリーカード。すべて解禁させて、面白さをしゃぶりつくせ！

まずは、ゲーム終了時のパズル。8枚目と、すべてためくれたときに行なわれる抽選に当たれば回復アイテムが手に入る。さらに、コナミネットDXに入会した状態ですべてそろえると、なんと携帯の待ち受け画像や、着メロをGETすることができるのだ！　絶対に入会しておいた方が得するハズっ！

そして、スキルポイントをためると、名前の色が変わるだけでなく、規定ポイントに達するたびにエクストラ、アンコールステージでのみ登場する曲を、いつでもプレイできるようになるのだ!!　道のりは長いが、頑張ってスキルポイントをためていこうっ。

音楽魂! はみだし小ネタ　一応前号でも紹介したんだけど、GF&dm共に楽曲を選択する際、スタートボタンを押し続けることで、プレイスタイルメニューに入ることができる。ゲーム開始直後にも入れるんだけど、入り忘れちゃったっていうときは、ここで入るといい。もちろん、曲ごとにいろいろオプションを変更したいときには、特に便利。



## チーフプログラマー　NAK

GFは1stから、dmは3rdMIXから制作に携わる。今春結婚したばかりで新婚ほやほやのサブディレクタ兼チーフプログラマー。

**●今作のウリと苦労した点などは？**

power-up ver.でカードユニットが付いてe-AMUSEMENT機能が拡張されたことにより、ゲームスタート～エンドまでの流れが以前ほどスムーズじゃなくなったので、今回は少しでもプレイ時のストレスを減らせるようテンポアップを図りました。

通信待ち画面とトータルリザルトを一緒にしてみたり、ステージの開始時のロード時間が若干短くなったり、通信時間が短くなったり……、見えないところでいろいろ変わってます。

**●プレイヤーへ一言**

少しでも皆さんに楽しんでもらえるよう、日々頭をひねり、試行錯誤を重ねて早6年。ここまで長く作り続けてこれたのは、ユーザの皆さんの情熱があってこそ。ありがとう、これからも応援してね！

GFも次は10作目になります。ギタドラはこれからも新たな要素を盛り込んで発展していきます。ご期待ください！



## デザイナー　tQy

GF5、dm4より参加。GF8、dm7よりアートディレクター兼デザインリーダー。実はdm 1stのタイトルロゴや装飾も手掛ける。ギタドラは、別々に開発されたので、双方の良いところを残しつつ、アイデンティティあるデザインにすべく、努力する毎日。トイとコミックが大好き。最近はシルバークレイを焼いたり、磨いたり、失敗してへこんだり。

**●今作のデザインコンセプトは？**

前回POPな感じだったので、今回はカッコいい系に振ってみました。ただ、あんまりマニアックにいき過ぎないよう、微妙にファンシーな味付けになっています。

**●オススメ曲やオススメムービーは？**

モチロンどれもオススメなんですが、「I'm a loser」はみんなで初めて聞いた時に「結構、かっこいーよね」と話題になりました。ムービーはすべて全力投球です。全曲・専用ムービーはギタドラだけ!!（キッパリ）　スタッフの命を削った努力の賜物ですので、一つを選ぶなんてそんな……。

**●プレイヤーへ一言**

いつもいつもプレイしてくださってありがとう。いろいろなご指摘にも、助けられることが多いです。ギタドラは、本当にファンの皆さんに大事にされてここまで来たんだナーと、なにかにつけてひしひしと感じています。私は1stからのオリジナルメンバーではないので、それを特に感じます。

そんなファンの皆さんが、毎日楽しみにしてくれるようなギタドラを、これからもスタッフみんなで力を合わせ、作っていきたいです。

## 次号予告

さて、開発の方の話を聞いて、さらにギタドラがプレイしたくなってきたんじゃないかな？　作り手のいろいろな思いが作品ごとに詰まっていることが分かっていただけたと思う。

さて、次号のギタドラは、開発者コメント第二回。ギタドラの楽曲を手掛けるコンポーザー四名が登場。キミの大好きなコンポーザーは登場するかな？　どのコンポーザーが登場するかは来月までのお楽しみ。次号も絶対ギタドラを見逃すな！

## 携帯電話のギタドラホームページも大好評運営中！

もうみんな利用していると思うけど、携帯電話でもギタドラのホームページが運営されているぞ。自分の総合プレイデータから曲別プレイデータ、スキルデータに各種ランキングと盛りだくさん。ぜひKONAMI IDを登録して活用しよう。




※写真は更新前のものです。

## 覚えておくと超便利！ギタドラ小ネタ集

**必須ではないけど、覚えておけば必ずどこかできっと役に立つ、便利なギタドラの小ネタを紹介していこー。**

「ああッ、シーケンススピード間違えちゃった！」なんてこと、やってしまった人もいるんじゃない？　そんなとき覚えておくと便利なコマンドや、GF限定だけど、PERFECTなどの判定が表示されるせいでシーケンスが見づらいとき、曲中に変更できちゃうやり方があるんだ。

また、「エントリーカードを使いたいけど、名前は表示したくないなぁ」なんて人のために、名前を非表示にするコマンドも用意されているんだ。なんてことはないものばかりだけど、覚えておけばもしかしたら役に立つ日が来るかも？

### プレイ中にできる小ネタ

#### 判定表示位置の変更（GFのみ）

これはGFのみの小ネタ。「判定が邪魔で見づらいな～」という君は使ってみるといい結果が出るかも？




うーんちょっと見づらいなぁ。なんて思ったことないですか？　特に、初心者に多いかな？　そんなときは……。

**スタートボタンを押しながらG(緑)を押す**




この位置なら、邪魔じゃないハズ。もう何も問題無くプレイできるよね。もう一度同じ入力をすると表示が消えるよ。

#### シーケンススピードを変更（GF&dm）

楽曲をプレイ中でも、シーケンススピードを変更することが可能。やり方は**スタートボタン**を押しながら、GFでは**B(青)**で加速、**R(赤)**で減速。dmでは**右セレクトボタン**で加速、**左セレクトボタン**で減速。これで変え忘れたときも安心だ！

### プレイ中以外の小ネタ

エントリーカードは使うけど名前は表示したくないときは、GFであれば**G(緑)**を押しながら、dmであれば**バスドラム**を踏みながら、カードを挿入しよう。

あとはおさらい。ゲームを始める前にGFは**B(青)**、dmは**右セレクトボタン**を押しながらスタートすることによって、オプションを自由に選べるプレイスタイルメニューに入れるぞ。

i-mode：メニューリスト→ゲーム→ゲーム1→ゲームパック→コナミネットDX→e-AMUSEMENT
J-SKY：Jスカイメイン→ケータイゲーム→メーカー別リンク→コナミネット→コナミJ-APPLI→e-AMUSEMENT
※どちらの携帯電話会社でも、e-AMUSEMENTのページよりゲームコンテンツからギターフリークス、又はドラムマニアを選んでください。

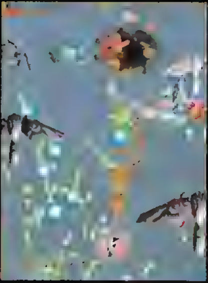
# スコアトライアル開催中！

# 式神の城Ⅱ™

## 隠しモード公開!! エクストリームモード

コイン投入後に下記のコマンドを入力すると、隠しゲームモード「エクストリームモード」をプレイすることが可能。敵機破壊時に撃ち返し弾が発生したり、敵弾自体も多くなっていたりと、全体的に難度が高くなっている。ノーマルモードで物足りなくなったらチャレンジしてみては？

↑・A・↓・↓・←・→・↓・B・B・A・A+B



すさまじい量の撃ち返し弾が！ 式神攻撃が近距離タイプのキャラは厳しい!?

### Impression

遊びやすく難度もお手ごろなので、シューティングが苦手だという人にもオススメ。自機が14タイプも用意されているので、きっと自分好みのキャラが見つかるはず。

式神の城Ⅱ
- ■メーカー：アルファ・システム／タイトー
- ■ジャンル：縦スクロールシューティング
- ■操作方法：1レバー+2ボタン
- ■発売日：4月22日（稼働中）
- ■使用基板：NAOMI（GD-ROM）

今回はマップ付きのステージ3攻略とともに、稼ぎプレイの基礎知識を掲載。スコアシステムや倍率の仕組みを理解していれば、考えることで導き出せるパターンもある。多少意識するだけでもエクステンドの回数は確実に増えるので、かなり違うはずだ。

 Text：C・LAN（稼ぎ攻略）、伊勢猫（ステージ3攻略）、福田サクテル（タブロイド）

※本記事はノーマルモードを基にしているため、そのほかのモードとは異なる場合があります



稼ぎの基本は、8倍での敵機破壊＆コイン回収をきっちりこなすこと。出現コイン数の多い中型機やボスのパーツ、破壊点の高いボス本体は、例えばこれが5倍になっただけで、500～数千万点という単位で点数が落ちてしまう。

注意したいのが敵の倒し漏れ。特に光太郎などは、敵弾ばかりを見ていると意外にも敵自体を見落としやすい。逃がしている中型機が居ないかどうかもしっかりチェックしよう。1機逃がすたびに、最大でケンとエフ（コイン3枚）は250万点、ヘゲルとエオ（コイン10枚）は800万点以上、損をすることになるぞ。

## どうすれば効率よく点が伸びるの？ スコア稼ぎの基礎知識

[illegible]

## ボス戦で重視すべきこと

ボス戦は8倍破壊＆回収の重要度がより高まる。本体は30枚ものコインを出すので、8倍なら240枚×8万点＝1,920万点。さらに破壊点も高く、8倍なら数千万点が得られる。そしてパーツでの稼ぎ。タイムボーナスが1秒150万点入るが、きっちり8倍を取れるなら、例外無くパーツを破壊した方がお得。例えば1-1ボスは、パーツ×6の理論点が約9,600万点（全8倍破壊＆回収＋クリアボーナス）。これは約64秒のタイムボーナスに相当する。

### 形態変化時：ボスに接近



形態変化時は敵弾がすべて消失。人型ボス以外は当たり判定も無くなり、ゆっくりと倍率が下がっていく。コイン発生源に近いほど倍率が下がる前に回収できるので、なるべく近付こう。

### 完全破壊時：敵弾に接近



速攻で破壊できるときも攻撃を待って倒すのが理想

ボス破壊時は敵弾が残るので、これに密着してコインを8倍で回収。敵弾が無いようなら、多少タイムボーナスを落としてでも攻撃を開始させ、8倍回収できる状況を作ってから倒そう。

## 早回しによる追加エントリー

道中の敵は、素早く倒せばその分後続の出現が早まり、より多くの敵が出現するので（早回し）、基本的にはこれを狙った方がお得。ただし、攻撃力や攻撃範囲の関係で、早回しに限界のある光太郎やふみこなどは、多少遅れても8倍を優先した方が高いスコアが出やすい。また、早回しをしてもオダルやラドが少し出るだけなら、道中のエオやヘゲルに注力すべきだろう。キャラとステージによって、早回しの有効度も大きく異なるのだ。

### STAGE1-1



1-1では、規定の編隊が出終わるとエフが左右から大量に出現。金や小夜はかなりの早回しが可能だ。1-2ではエオが出現するので、できる限り早回ししたいところ。

### STAGE2-2



2-2はエフ編隊×4で終了。素早く敵を処理できるキャラなら、この後空白の時間が生まれる。いくら早回ししても何も出ないので、道中の8倍破壊＆回収に専念しよう。

## 倍率とコインの関係

式神攻撃を使って8倍の状態で敵を倒せば、破壊点とコイン出現数が8倍。コインを8倍で回収すれば、1枚のコインが最大8万点に。加えてセクションクリア時に8倍での破壊＆回収1回につき2万点が加算される。以下に、エオ（ヘゲルも同様）を1～8倍で破壊＆回収したときのスコアを比較してみた。回収だけでも大きな差が出ることが分かるだろう。赤い「×8」の文字を見ても安心せず、コインが途切れるまで敵弾の付近をキープしよう。

### "エオ（コイン10枚の中型機）をX倍で破壊＆コイン回収したときの加算スコア"

| 倍率 | コイン回収 | ×8ACT | GET ITEM | 合計 |
|---|---|---|---|---|
| ×1 | 10万 | 0 | 5万 | 15万 |
| ×2 | 40万 | 0 | 10万 | 50万 |
| ×3 | 90万 | 0 | 15万 | 105万 |
| ×4 | 160万 | 0 | 20万 | 180万 |
| ×5 | 250万 | 0 | 25万 | 275万 |
| ×6 | 360万 | 0 | 30万 | 390万 |
| ×7 | 490万 | 0 | 35万 | 525万 |
| ×8 | 640万 | 162万 | 40万 | 842万 |

便宜上、同じ倍率で破壊＆回収した場合のスコアを表記。倍率が異なる場合も、掛け算すればおおよそのスコアが算出できる。実際には、これに敵破壊点の11,240点×1～8倍も加わる（ヘゲルは4,590点）。単純にオダル、ラド約10機分の計算になる。

**ボス関連のスコア**：ボス本体の出すコインは、形態変化時が10枚、完全破壊時が30枚。パーツは形態変化と同じく10枚なので、表の8倍点（842万）にパーツ点×8を足したものが理論点だ。なお、形態変化時の破壊点は無く、中ボスは8倍回収もできないので、本体やパーツより重要度は落ちる。近距離タイプのキャラで8倍破壊に手間取るなら（弾が多いなど）、急いで倒すのも手。

# エオの8倍回収が重要

## 稼ぎ攻略 STAGE1-1

1-1では、[illegible]中でコインを10枚以上出す敵を、[illegible]高倍率で破壊&コイン回収することが大切。1-1は[illegible]エオ+[illegible]、後半のエオ[illegible]ダルで差が付くぞ。

オダル編隊×2後のラド編隊は、軌道を覚えて自機(頭、足付近どこでも可)をカスるように誘導させつつ8倍破壊。数が多いのでかなり変わってくる。直後のエオは、ラドの弾が残っていたらそれを利用し、無ければ直接出現位置に重なりにいく。続くエオ3機はオダルの弾で8倍破壊。オダルは多少倍率が下がっても構わない。エフとエオの混成編隊は、式神攻撃が強力なキャラなら即座に破壊できるが、エオの8倍が取りにくい。必ず緑弾を撃たせてから倒そう。

### BOSS ガルム

[illegible]





正面での耳の8[illegible]難しいキャラは[illegible]



ここはオダルを重視すべきだが、ヘゲルも逃がさずすべて倒したいところ。

### エオ×4編隊出現位置



上の2機を逃がしがち。4機とも8倍で倒すのは難しいが、3機はきっちり倒したい。下から破壊すると間に合わないぞ。

### ラド編隊出現位置

スタート直後のラド編隊は、出現位置を覚えておこう。式神攻撃の攻撃範囲と相談して、右か中央で倒すといい(左は弾を近くで撃たれる)。



# 早回しでエオを出そう

## 稼ぎ攻略 STAGE1-2

1-2では、早回しによって出現するエオをどれだけ破壊[illegible]がポイント。[illegible]にオダル編隊が出現するボス前は、[illegible]でも[illegible]ためにショットも[illegible]っていこう。

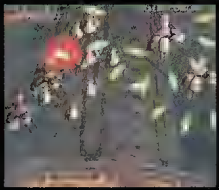
最初のオダル編隊は、左右どちらかの出現位置を覚えて張り付き、式神攻撃で破壊しよう。ラド付きケン編隊×3後のエオ&オダルは、1機目のエオに対して浮上すると同時に密着、2機目と3機目はオダルの弾にカスりながら8倍破壊を狙いたい。オダルはできるだけ素早く最後尾まで倒し、早回しを狙おう。

続くエオ&オダルは、オダルがまばらに撃つ弾にカスって、エオを8倍破壊。2機目のエオを逃がしやすいので要注意だ。ヘゲル×4も右2体を先に破壊しないと逃げられやすい。停滞するエフ4機は緑弾を撃たせてから破壊。円形オダル編隊は下を式神攻撃で破壊、上をショットで一掃しつつ、エオに備えよう。



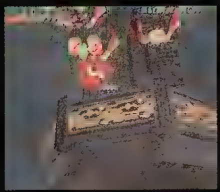
この場所はヘゲルの弾かオダルで8倍を作り、上はショットで手早く倒せ。

### ヘゲル&オダル進行ルート



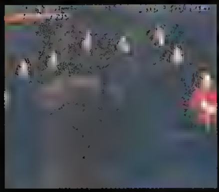
基本は緑弾にかすりつつ右ヘゲル→左ヘゲルの順に破壊。画面上方で待機し、即座に破壊しよう。オダル編隊(左)のU字の中に入るのもあり。

### ケン3列目[illegible]出現位置



3編隊目は少し間が開くので、自機が下に居た場合は移動も兼ねて式神攻撃を使い直すといい。キャラによってはケン本体に張り付こう。

### [illegible]オダル編隊出現位置



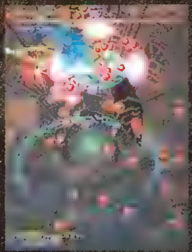
スタート直後に表示される「STAGE 1-2」の「A」の高さが、自機の頭でカスれる目安。右の編隊は、わずかに出現位置が上にずれていく。

### BOSS アララ・クラン ～ビット稼ぎ～

第二形態のビットで稼ぐことにより、タイムボーナスよりも高いスコアを得られる。第一形態を急いで倒せば85秒ほど残り、鬼が出るまでに6セットのビットを撃つことができる。ただし、タイムボーナスより高くなるのは、あくまでビットを高倍率で破壊&コイン回収した場合。オール6倍破壊&6倍回収が、タイムボーナスと同じくらいだ。

具体的な方法はキャラによって異なるが、緑弾にカスりつつビットを破壊するのが基本方針。赤弾+通常弾バラマキ時は本体より上に弾が来ない。式神攻撃が近距離タイプのキャラは、上で待機しよう。

| ビット出現周期 |
| --- |
| 14.4 Sec.<br>(タイムボーナス2,160万点) |
| 1セットの理論点 |
| 4,328万点<br>(クリアボーナス含む) |



近距離タイプのキャラは、ボス付近での緑弾よけが要求される場合も。

### 遠距離タイプ

光太郎、ふみこ、ニーギ、ロジャーがこのタイプ。下で待機し、緑弾に合わせて破壊&回収を行なう。光太郎は式神攻撃を発動するタイミングが大事。例えば左下で発動する場合、ザサエさんの突進開始時にビットが十字形に並んでいれば、四つすべてにくい付く。ボタンを押してから突進するまでにビットは約170度回転するので、約10度ずれた状態で押す、という具合だ。



光太郎(写真左)はタイミングよく式神攻撃を発動。ニーギ(写真左)は緑弾を吸収しつつ、少しだけ残してカスるのがポイント。

### 近距離タイプ

小夜、金、玄乃丈が該当。小夜・弐式は座標を合わせて最上段で攻撃すればOK。本体にダメージを与え過ぎないよう注意。小夜・壱式はビット確認後に式神攻撃を出し、緑弾にカスりつつ接近。金はうまく配置すれば動かずに8倍近くで破壊できるが、位置が悪いと赤弾が直撃。玄乃丈は小夜・壱式同様だが、雷球をすべて当てるには突っ込みつつ式神攻撃を出す必要あり。

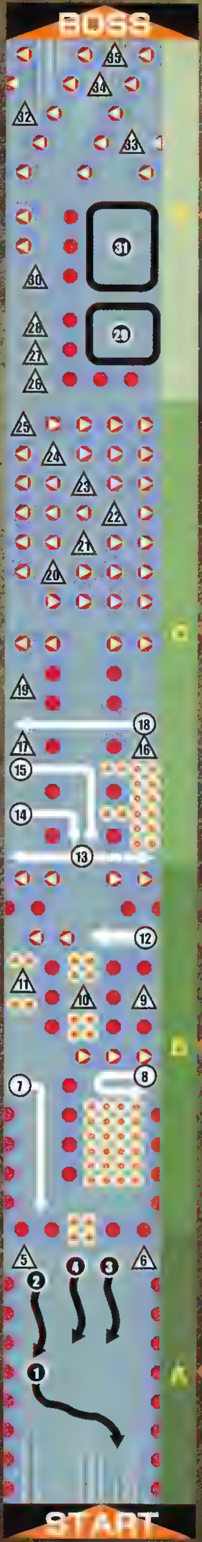


小夜・壱式、玄乃丈は接近の手順を2回行なう必要がある。玄乃丈(写真左)は流れ赤弾に注意。金(写真右)は動かなくてOK。

式神調書 **1ミスの損失**:コインを1万点まで育てた状態でミスすると、まず1,000枚の放出でGET ITEMが500万点低下。1万点まで育て直す過程で495万低下する。すべて8倍と仮定すると、500万点+495万点×8で、4,460万点のマイナスになる計算だ。実際にはミス後にも少しコインを回収できるし、その後もすべて8倍とはいかないが、それでも相当なスコアだ。

# STAGE-3 ねじれた城内部

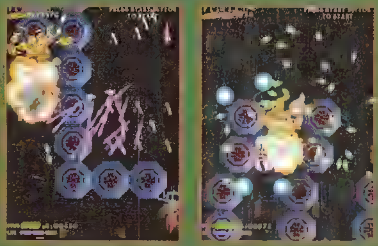
破壊不可能な地形にレーザー攻撃と、自機の進行ルートが制限されるステージ3。セクションごとの注意ポイントを覚えるまでは、ショットをメインに進んでいく方が安全。特殊な性質を持つ中ボス戦は、スコアに大きく差が出るポイントなので、自分なりのライン消しパターンを考えよう。




## SECTION 1

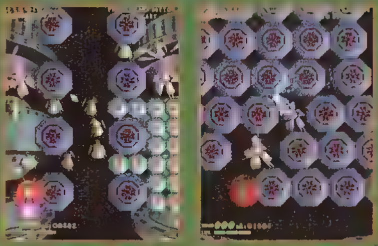
破壊不可能なブロックが複雑に配置され、入り組んだ地形を構成しているセクション。まずは動くブロックと抜け道を覚えることが重要。余裕が出てきたら敵機に加えて、破壊可能な小型ブロックでコインを稼いでいこう。

### AREA D 移動ブロック～中ボス前



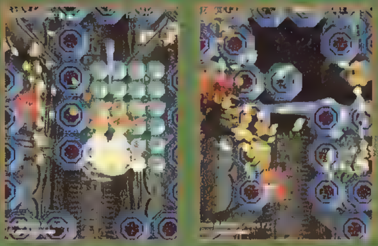
移動するブロック地帯を抜けると、L型に地形ブロックが配置されたポイントへ。ここは左端からヘゲル(26～28)を破壊して進むのが基本だが、光太郎、ふみこ、ロジャーは右端から抜けた方が楽になる。30のヘゲルを破壊したら、右のすき間を抜けて31のラド編隊を破壊。最後の移動するブロック地帯は、一度入ってしまうとルートを変更できないので、ヘゲルが撃つ弾のすき間を見付けて一気に抜けること。

### AREA C ブロック地帯・中盤



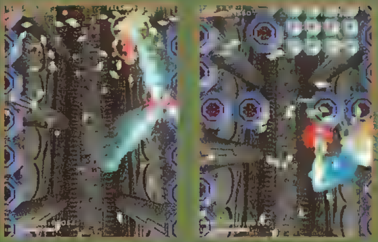
オダル編隊(13)が左右から上昇しながら出現。中央から下へ移動してくるオダル編隊×2(14、15)を式神攻撃で破壊可能な光太郎、小夜、玄乃丈、金、ロジャーは中央ルートへ。続くヘゲル×3機(16、17、19)は、紫弾を全方位にばらまくタイプなので、早めに破壊するか前に抜けてしまおう。ブロックが一面に敷き詰められたポイントは左端へ移動して、ヘゲル×5機(20～25)を順に破壊していく。

### AREA B ブロック地帯・前半



ルートが左右に分かれるポイントでは、自機正面の小型ブロックを式神攻撃で破壊できるキャラなら、右ルートへ進んでいこう。左右のオダル編隊×2(7、8)は、中央のブロックでハイテンション状態を維持しながら、小型ブロックと一緒に破壊&コインを回収する。行く手を遮るブロックが移動して道ができると、ヘゲル×3機(9～11)が出現。ここで左ルートを通ると、9のヘゲルの緑弾に追い詰められるので注意。

### AREA A スタート～ラド編隊

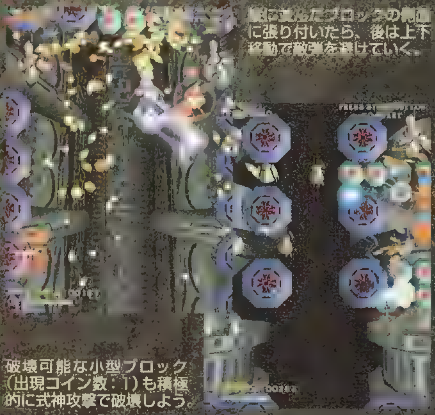


セクションのスタート直後は、画面前方からラド編隊×4(1～4)が出現。周囲に赤弾+緑弾をばらまいてくるが、弾の間隔は広いので弾にカスりながら式神攻撃で破壊しよう。ラド編隊の終わり際に、ヘゲル2機が画面上の両端に出現(5、6)。近距離タイプの式神攻撃の場合は、あらかじめ接近しておいて、出現と同時に片側を即座に破壊したい。遅れてしまった場合は、無理をせずにショットで破壊していくこと。

## 地形を活かして高倍率を狙え!

ステージ3のセクション1は、移動範囲を破壊不可能な地形ブロックに遮られるため、思ったように弾避けができない難所。しかし、裏を返してみれば、地形にカスり続けることでハイテンション状態を維持できる、稼ぎセクションともいえる。

地形ブロックにカスるときは、ブロック側面に張り付いて敵弾を上下への移動で避けるのが基本。うまく地形を利用して、逃げ道を確保していこう。

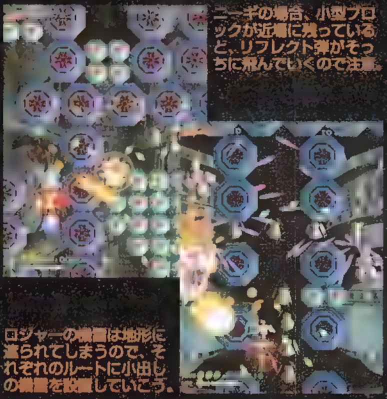


縦に並んだブロックの側面に張り付いたら、後は上下移動で敵弾を避けていく。

破壊可能な小型ブロック(出現コイン数:1)も積極的に式神攻撃で破壊しよう。

## 新キャラコンビは要注意!?

式神攻撃が地形に遮られない光太郎、小夜、玄乃丈、金、ふみこであれば、基本的に中央のすき間を通るルートで問題無い。また、ニーギ、ロジャーの新キャラたちも中央のルートで進めるが、ニーギの場合は小型ブロックをあらかじめバリアで破壊しておくこと。機雷がブロックに遮られてしまうロジャーは、移動スピードを活かして機雷を小出しに撃っていくといい。



ニーギの場合、小型ブロックが近場に残っていると、リフレクト弾がそっちに飛んでいくので注意。

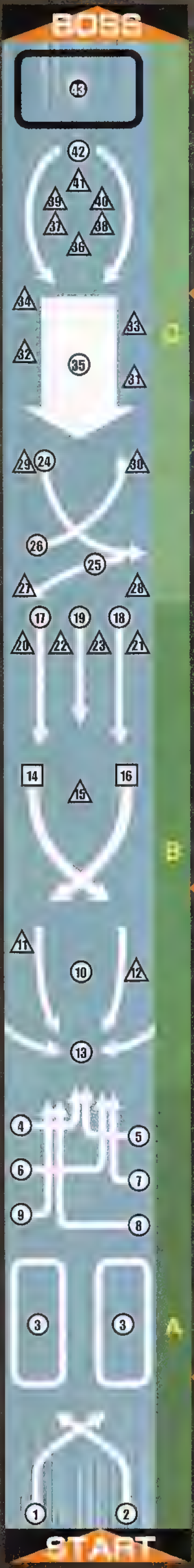
ロジャーの機雷は地形に遮られてしまうので、それぞれのルートに小出しの機雷を設置していこう。

名称:ラド(Rad)　スコア:1,260Pts.　出現コイン数:1
全ステージにわたって登場する超小型の汎用攻撃体で、必ず編隊を組んで出現するのが特徴。ステージ3道中では、自機を狙った連射弾を撃つタイプや、体当たりタイプなどが登場する。

名称:オダル(Odal)　スコア:2,560Pts.　出現コイン数:1
全ステージに登場する小型の汎用攻撃体。基本的に編隊を組んで出現し、バリエーション豊かな移動&攻撃パターンを持つ。中には自機を追尾する体当たりタイプもいるので注意。

# SECTION 2

セクション2はレーザータイプのヘゲルが大量に出現するので、それぞれのパターンを覚えよう！




## AREA C レーザー地帯・後半～追加エントリー

4セット目のヘゲル×4機（27～30）＋オダル編隊×3（24～26）の混成編隊は、出現と同時に左下のヘゲル（27）を破壊して移動スペースを確保。5セット目のヘゲル×4機（31～34）＋追尾タイプのオダル編隊（35）は、画面下に居ればレーザーに当たらない。オダルの体当たりに注意しつつ式神攻撃で破壊しよう。6セット目のオダル×6機（36～41）＋オダル編隊×2（42）は、正面のヘゲルをレーザー発射前に破壊しておくこと。ここまでヘゲルを早く倒して進めば、追尾タイプのラド編隊（43）が追加エントリーされる。




## AREA B レーザー地帯・前半

1セット目はヘゲル×2機（11、12）＋オダル編隊×4（10、13）の混成編隊。ヘゲルはレーザーを撃ちながら内側に寄ってくるので、画面の中央上部をキープ。2セット目のヘゲル×1機（15）＋エフ編隊×2（14、16）の混成編隊は、中央のヘゲルがレーザーを右→左に振ってくるが、スピードは遅い。先にエフ編隊を式神攻撃で倒してからでも回避は間に合う。3セット目のヘゲル×4機（20～23）＋オダル編隊×3（17～19）は、17のオダル編隊でテンションを上げつつ前進し、左→右の順でヘゲルを破壊するといい。




## AREA A スタート～オダル編隊



まずは、3WAY緑弾を撃つオダル編隊×2が左→右の順（1、2）で出現。続けて、画面左右から数珠状の3WAY緑弾を撃つオダル編隊×2（3）が出現するので、弾の軌道にカスって破壊しよう。最後は2WAY緑弾を撃ちつつ、画面左右から上部に逃げていくオダル編隊×6（4～9）。弾道が一定しないので、ショットで撃ち落とすのが安全だ。

### キューブの種類と性質

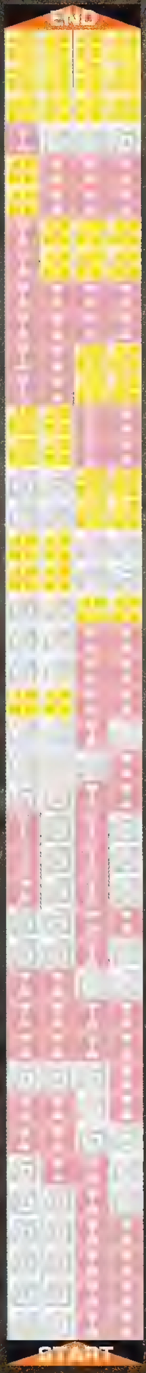
| | |
|---|---|
| | **白キューブ**：通常攻撃（ショット）のみで破壊可能なキューブ。 |
| | **赤キューブ**：式神攻撃のみで破壊することが可能なキューブ。 |
| | **黄キューブ**：攻撃では破壊することができないキューブ。 |

### BOSS SCORE

| | |
|---|---|
| 通常破壊時／ | 20,000Pts. |
| ライン破壊時／ | 100,000pts. |

## STAGE3-1 BOSS Freyr（フレイ）

特定の方法でのみ破壊することができる三色のキューブと、破壊不可能な攻撃クリスタルの集合体。キューブの性質と、落ちものパズル的な破壊法則を見極めて、高得点＆大量コインゲットを狙っていくべし！




## 横ラインの色をそろえて破壊せよ!?

白キューブはショット、赤キューブは式神攻撃で破壊でき、黄キューブを含むすべてのキューブは、横ラインに同色を並べることで自動破壊が可能（以下 ライン破壊）。ショットや式神攻撃で破壊すると1個1枚（T.B.S.により枚数増加）のコインしか出さないが、ライン破壊の場合は、同時にそろえたライン数に応じて、出現コイン数が増えていく（1個につきそろえたライン数×8枚、T.B.S.による変化無し）。キューブ移動中や画面外にあるキューブは、ラインがそろってもライン破壊にならない性質を利用し、左にまとめたキューブ配置パターンを参考に、効率のよいライン破壊パターンを考えよう。

ライン破壊時は得点＆出現コイン増加に加え、攻撃をストップさせられる

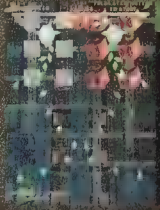


スタート時は4ラインで、30秒ごとに1ラインずつ下がり、7ラインまで増える。



### 形態別 攻撃パターン一覧

#### 第一形態



**三方向回転連射緑弾×2**

まず、左右に配置された2個の攻撃クリスタルから、三方向に回転連射弾が飛んでくる。左右それぞれが逆回転で連射してくるが、常に一定の軌道で発射されるので、回避すること自体はそう難しくない。画面中央の一番上が安全地帯。

#### 第二形態



**三方向回転連射緑弾×2 ＋自機狙い緑弾×2**

破壊ブロック総数が50を超えた時点で、自機狙い弾を撃つ攻撃クリスタルが2個追加。このクリスタルは一定間隔で自機を狙った数珠状の緑弾を撃ってくるため、第一形態のような安全地帯は無い。

#### 最終形態



**三方向回転連射緑弾×2 ＋自機狙い緑弾×2＋9WAY緑弾**

破壊ブロック総数が116を超えた時点で、五つ目の攻撃クリスタルが追加される。最後のクリスタルは、自機座標を狙った9WAYを発射。自機に到達する辺りの間隔はかなり広いのでよく見よう。



△ 名称：ヘゲル（Hegel） スコア：4,590Pts. 出現コイン数：10
全ステージにわたって登場する中型の汎用攻撃体。ステージ3-1では、従来と同じ弾幕タイプが登場。ステージ3-2では、自機の移動範囲を制限するレーザータイプが登場してくる。



□ 名称：エフ（Eh） スコア：7,850Pts. 出現コイン数：3
全ステージに登場する中型汎用攻撃体。ステージ3では、セクション2の中盤に編隊を組んで登場。移動ルートの軌線上に数珠状の紫弾を撃ちながら、画面外へと飛び去っていく。




STAGE 3-2 BOSS

## ファイ・エイジャ＆セイ・エイジャ

[illegible]でたらめな力を持ち、[illegible]お互いを思いながら、お互いに[illegible]
[illegible]兄を思う弟。炎の剣を[illegible]かなり濃いめのおっさんである。
[illegible]弟を思う兄。水の剣を使う[illegible]るも、総合力では[illegible]

BOSS SCORE

本体（二人まとめて）　[illegible],000,000Pts.

### 攻撃のすき間を抜けろ！

ステージ3の最後に待ち受けるのは、コンビネーション攻撃でプレイヤーの行く手を阻む「エイジャ兄弟」。基本的に本体からの攻撃のみだが、二人同時に異なる攻撃を繰り出してくるので、やっかいな攻撃も多い。

本体に張り付いてハイテンション攻撃でダメージを与えられるポイントは、第一形態の最初と、第三形態に形態変化した直後の2カ所。第一形態の最初に張り付ける時間は短めだが、第三形態への形態変化後は、一気に耐久力を減らすチャンス！ [illegible]

### 第一形態＆第二形態

第一形態は、開始直後にファイへ張り付いてハイテンション攻撃を撃ち込んだら、あとは敵弾にカスってハイテンション攻撃を撃ち込んでいけばOK。赤枠があるようならボスカゲージの残量を見て、式神攻撃に切り替えて形態変化させよう。

第二形態では、ファイの複合弾にカスってハイテンション攻撃＋式神攻撃が基本。ただし、この際にセイが撃つ回転レーザーの予備モーションを見落とすと、画面端に追い込まれてしまうので要注意！ また、小夜や金など式神攻撃が近距離タイプの場合は、無理せず攻撃パターン②まで待てば、突進してくるセイで楽に8倍を取ることが可能となる。

### 第三形態＆最終形態

第三形態は、形態変化の直後にセイに張り付いてハイテンション攻撃を撃ち込めば、耐久力ゲージの8割以上を削り取ることが可能。ショットパワーの強いキャラであれば、ハイテンション攻撃＋式神攻撃で瞬殺もできる。式神攻撃の威力が高いふみことロジャーは、式神攻撃も併用してダメージを与えるといい。

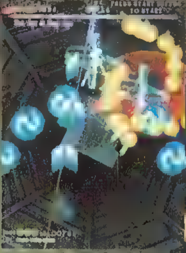
最終形態では、周囲を高速移動するボスからの攻撃を避けつつ、ハイテンション攻撃でダメージを与えていくのが基本だが、タイム短縮を考えるならボムを使う方が安定。攻撃パターン②に移行後は耐久力が少ないので、あらかじめ式神攻撃を仕込んでおくことを忘れないように。



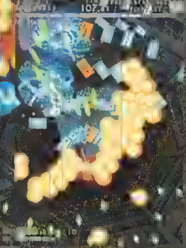
第三形態はセイに張り付いてハイテンション攻撃[illegible]を回避する。



[illegible]



[illegible]反対側へ。



自機狙い弾を引き付け、弾幕のすき間を抜けてハイテンション攻撃。



パターン①とパターン②の間は、形態変化[illegible]じく無敵時間がある。

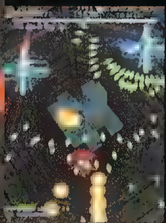


ふみこは先に式神攻撃をヒットさせてからハイテンション攻撃を。

## 形態別　攻撃パターン一覧

### 第一形態（パターン①→②）

#### ①：自機狙い数珠状光弾＋扇状緑弾



自機狙いの数珠状光弾（ファイ）＋扇状緑弾（セイ）の複合攻撃。基本的な回避方法は、ファイの光弾を引き付けつつ、セイの緑弾のすき間を抜けていく、というもの。これで特に問題無く回避可能だ。

#### ②：5WAY扇状光弾＋自機狙い数珠状緑弾



扇状光弾（ファイ）＋自機狙いの数珠状緑弾（セイ）の複合攻撃。パターン①とは逆に、セイの緑弾を引き付けてからファイの光弾のすき間を抜けていくといい。ただし、弾の判定が大きい点には注意。

### 第二形態（パターン①→②→③）

#### ①：全方位複合弾＋回転レーザー



全方位への光弾＆緑弾（ファイ）＋回転レーザー（セイ）の複合攻撃。レーザーは発射前にうっすらと軌道が見えるので、早めに回避しよう。後は複合弾にカスってハイテンション攻撃を撃ち込めばOK。

#### ②：全方位複合弾＋サーチアタック



全方位への光弾＆緑弾（ファイ）＋体当たり攻撃（セイ）の複合攻撃。ハイテンション攻撃で押せば、この前に形態変化へ持ち込めるが、近距離タイプの式神攻撃で8倍を狙いやすいという利点がある。

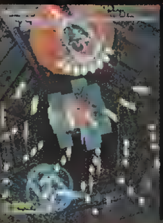
#### ③：光弾ばらまき＋緑弾ばらまき



連射光弾ばらまき（ファイ）＋数珠状緑弾＆中緑弾ばらまき（セイ）の複合攻撃。ショットを普通に撃ち込んでいけば、見ることはまず無いであろう攻撃パターン。ここまで待っても意味は無い。

### 第三形態（パターン①のみ）

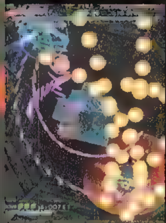
#### ①：8WAY緑弾＋連射紫弾



上から8WAY緑弾（ファイ）＋下から連射紫弾（セイ）の複合攻撃。形態変化直後は、画面上部に二人が重なる。ここでセイに張り付いてハイテンション攻撃を撃ち込めば、一瞬で形態変化させられる。

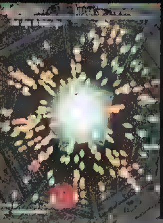
### 最終形態（パターン①→②）

#### ①：光弾ばらまき＋3WAY連射紫弾



連射光弾ばらまき（ファイ）＋3WAY連射紫弾（セイ）の複合攻撃。基本的な避け方は、セイの3WAY紫弾（内側2発）の間を時計回り方向に移動しつつ、ファイの光弾を回避、という流れになる。

#### ②：全方位複合ばらまき弾



4本目の耐久力ゲージが8分の1になると移行する、最後の攻撃パターン。画面中央から全方位へ緑弾＋赤弾をばらまいてくる。攻撃前に画面中央へ突進してくるので、体当たりされないよう注意。

式神覚書　**エイジャ兄弟戦におけるボムの効果：** 破壊可能なパーツやビットが無いエイジャ兄弟戦では、いかに早く倒すかがスコアを伸ばすポイント。ここで重要になるのが、ボムの使用ポイントだが、現時点では時間のかかる最終形態が最有力。ちなみに、光太郎、小夜、ふみこなどの攻撃範囲が広いボムであれば、二人同時にダメージが入って2倍のダメージを与えることが可能。

最高効率の退魔術は？

# 攻撃力調査ファイル

各キャラの式神攻撃2種と、ハイテンション攻撃のダメージ効率を調査してみたぞ。式神攻撃は攻撃精度も絡むので一概にはいえないが……。一部意外過ぎる結果が！



## 測定環境について

測定の基準は、4-2ボス（第二形態）に密着し、3秒間撃ち込んだ際のダメージ量。ニーギの式神攻撃は敵弾によってムラがあり、かつ継続した攻撃ができないため除外。

金の二剣やロジャーのショットなど、大型の敵に効果が高い攻撃は、イメージより順位が低いかもしれない。逆に、ふみことロジャーの式神攻撃は、3秒直前で2発目が発動、その爆風ダメージも加えたので多少高め。瞬間最大攻撃力ととらえてもらいたい。

1位の金（ショット）はだれもが納得できると思うが、最弱は光太郎!? 安定度はまた別ということで……。



ロジャーは本体に張り付いた場合、密着するほどダメージが下がる。事実上の瞬殺二大巨頭は金と小夜。

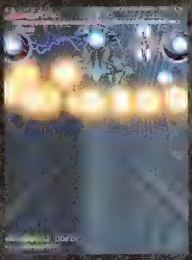
## キャラ別の補足

では、キャラごとに補足を加えていこう。まず、小夜のショットは全弾当てた場合のもの。同じハイテンション状態でも、離れれば格段に攻撃力が落ちてしまう。この点が金と大きく違うところだ。

玄乃丈は弐式の方が強力になっているが、これは前後5発の雷球（＋手元の1発）をすべて当てているため。後方の2発が無ければ、壱式に軍配が上がる。総合的な使いやすさは壱式の方が上だろう。

ニーギのショットはビットを縦に配置して計測したもの。

金の式神攻撃は、壱式が前方1本のみ、弐式は2本。動かずに式神攻撃を出した状態でのダメージ量だ。1本当たりの攻撃力は壱式の方が高い。



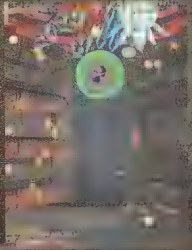
攻撃の激しいボスに、玄乃丈の弐式を全弾ロックするのは至難の技。前方3発が一般的な攻撃状態といえる。

## キャラクター別攻撃力ランキング

| 順位 | キャラクター | 攻撃 |
|---|---|---|
| 1位 | 金 | ショット |
| 2位 | ロジャー | 壱式 |
| 2位 | ロジャー | 弐式 |
| 4位 | 小夜 | ショット |
| 5位 | ふみこ | 壱式 |
| 6位 | 光太郎 | ショット |
| 7位 | 玄乃丈 | 弐式 |
| 8位 | ふみこ | 弐式 |
| 9位 | ロジャー | ショット |
| 10位 | 玄乃丈 | 壱式 |
| 11位 | ニーギ | ショット |
| 12位 | 玄乃丈 | ショット |
| 13位 | ふみこ | ショット |
| 14位 | 小夜 | 壱式 |
| 15位 | 金 | 弐式 |
| 16位 | 小夜 | 弐式 |
| 17位 | 金 | 壱式 |
| 18位 | 光太郎 | 弐式 |
| 19位 | 光太郎 | 壱式 |

## ボムに関する考察

ボム終了後、無敵状態でショットを撃てる時間は1秒間。しかし、ボムの最中からボタンを押しておけば、それよりも約20フレーム早くためを開始できる。ボス戦にてボムで耐久力を削り、式神攻撃で倒す際は、無敵&攻撃可能時間に注目。なお、弾数と処理落ちの具合で5フレーム程度の誤差が出るため、数値にムラがあることを了承願いたい。



ロジャーとふみこは攻撃可能になるまでの時間（着弾までではない）。ロジャーの最大ためは約95フレームだ。

| キャラクター | 光太郎 | 小夜 | 日向 | ふみこ | 金 | ニーギ | ロジャー |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 式神攻撃が発動するまでの時間 | 65 | 22 | 39 | 19 | 34 | 58 | 52 |
| ボム無敵中・式神攻撃可能時間 | 15 | 56 | 42 | 63 | 43 | 24 | 30 |
| ボム中に先行入力できるため時間 | 20 | 18 | 21 | 19 | 17 | 22 | 22 |

※単位はフレームです（1フレーム＝1/60秒）

# 『式神の城II』は『麦チョコの城』だった!?

## 式神タブロイド Part 04

今回はアルファ・システムさんへの質問特集！ みんなも何かしらの疑問を抱いたら、式神タブロイドに投稿だ！

―『式神の城II』開発チーム内ではやっていることを教えてください。

開発中はプログラマーの連中で麦チョコがはやり、朝も昼も夕方もモリモリ食ってました。東京の方に買ってもらった、西友の麦チョコが一番のお気に入り。「これはウマイぞっ」っていう麦チョコをご存知の方は、教えていただけるとうれしいかも。

☆今こそアルカディアの読者魂を見せるとき。式神能力を全開にして、美味しい麦チョコを探してくれ！

―アフレコ秘話などありましたら教えてください。

アララ・クラン役の田村さんを初めて見たとき、舞台衣装のままで来られたのかと思ってかなりビックリしました。でも、「普段アララ・クランとあまり変わらない格好してますよ」と伺って二度ビックリ。機会があったら、アララのコスプレでもやっていただきたいかも、と思ってみました。

―『式神の城II』の今後の展開、例えばサントラの発売、ドラマCD化、家庭用への移植などについて教えてください。

さまざまな方面での展開を、前向きに検討しているところです。サントラやドラマCDなどは、要望が多ければ出したいですね。家庭用への移植も検討中です。

個人的な希望としては、ハイスコアラーのプレイを収めたDVDが出たら観たいかな、と。自機が14タイプもあり、多分すべてパターンが異なるので、収録時間を考えると恐ろしいことになりますけど（笑）。

### 大募集！ 麦チョコハイテンション!!



アルファ・システム様のために、オススメの麦チョコを教えて！ 商品名とメーカー、感想を明記の上、このコーナーまで。現物は送らないでね。

### 今月の式タブ新人



（埼玉県　星子杜夜さん）

☆次はぜひ、光太郎とふみこたんのイチャイチャ～ンなイラストを送ってくださいね。

式神調書

「式神タブロイド」では、皆さまの『式神の城II』イラストや、開発スタッフへの質問をお待ちしております。さて、次回のカラーイラストにはテーマを設けてみました。テーマはズバリ「式神」イラストです。プレイヤーキャラを影にヒナタに支える式神たちをメインに描いてくださいませ。ひざ部のワガメちゃんイラスト大歓迎！ 6月20日（金）必着でお願いします。

# 大型移動兵器「オシリス」を撃破せよ！

# BORDER DOWN

TM



ボーダーダウン
■メーカー：グレフ
■ジャンル：横スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発 売 日：2003年4月下旬（稼働中）
■使用基板：NAOMI

ステージ攻略もついに後半戦へ突入。ボーダーごとの変化もさらに大きくなり、これまで以上にしっかりとした攻略が必要だ。

## STAGE4 緊急指令：実戦1

| | |
|---|---|
| GREEN | THE RUINED |
| YELLOW | COLONY TRAP |
| RED | LOST TEMPLE |

内容：制御不能の大型兵器を3ルートから囲い込み、破壊する。
概要：火星圏・サイド22近辺でテスト巡航中の大型移動兵器「オシリス」が制御不能となり、コロニーに衝突した模様。演習を直ちに中断し「オシリス」の暴走を阻止せよ。

## 隠しコマンド解禁!!

今回発覚したのが、プレイ中どのボーダーをどれくらいの割合で進んだかを表示するというコマンド。入力に成功するとレベルゲージの下にグラフが現れる。

今のところ攻略上のメリットは無いが、どんな意味が隠されているのだろうか？

コイン投入後の「PRESS 1P or 2P START BUTTON」中に1P（2P）レバー上+Aボタンを押しながらスタートボタンでゲーム開始！

## GREEN 前半 宇宙

スタート直後、画面左から右へ飛来してくるアルナイルの3機編隊は、耐久力は少し高いもののメインショットでしっかりと撃ち込んでゲージの回復に努めよう。

また、ステージ2でも登場したアルネブの出現ラッシュはかなりの難関。北側から出現する場所に前もって照準を合わせ、できる限り早く倒す必要がある。

フィアー・ダックはレベルゲージがあればレーザー干渉するのが安全だが、無い場合は上下のフェルカドをオールレンジショットで処理して耐えるのが得策だ。



コロニーの破片が飛来してくる地点は、画面左上端で、メインショットを撃っていれば楽に抜けられる。

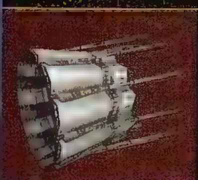


ランクが高いときはスピードを3速にしよう。自機狙いの弾は大きく左右に切り返そう。

## STAGE4 ENEMY LIST

このステージから出現する敵には中型のものが多いが、特別な対処が必要なのはハイドロ-Sのみ。むしろこれまでに出現した敵機がランクの上昇で強くなっていることに注意。

### オシリス・メインエンジン 4000pts.



バーナーの炎部分に当たり判定があり、ショットやレーザーを無効化してくる。破壊するならエンジン端の部分を狙ってダメージを与えよう。

### 巡航ミサイル 1000pts.



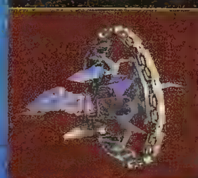
先端のカバーが外れると中からホーミングミサイルを発射する。動きは直進するだけだが、前だけでなく後ろからも出現するものには要注意。

### 小型戦闘機 FX-03 アルシャイン 200pts.



画面右から左へと高速で移動し、その軌道上に通常弾を置くように発射してくる。これが長時間、画面内に残るため、その後の行動が制限される。

### 中型F・A フィアー・ダック 3000pts.



ブレイクレーザーを発射するアグリ・ダックの強化版。レーザー干渉して倒すのがベストだが、レベルゲージが少ないときはかなりの強敵。

### オシリス・エンジン部砲台 100pts.



自機を狙う弾速の違う3WAY弾を発射する。エンジンからの炎に自機の移動を制限されるので、正面から相手をせずにやり過ごそう。

### コンテナ 破壊不能



ボーダーレッドで出現する破壊不可能な障害物。地形に沿って移動し、左右だけでなく上下に動くものもある。奥から出てくるものが危険。

### 迎撃戦闘機 AS-20 キタルファ 100pts.



浮遊するような動きで画面奥から現れ、通常弾を連射する。すぐに画面から逃げていく上、その大きさの割には非常に耐久力が低い。

### オシリス・ユニット 3000pts.



3体1セットで様々な攻撃を仕掛けてくる強敵。オシリスが出現するグリーンとイエローの後半にのみ出現。合体時は必ず回転している。

### 小型F・A ダストβ 100pts.



オシリスから発射される小型機で、画面左へと漂い、自機狙いの弾を撃ってくる。単体では問題はないがほかの敵との混合攻撃が厳しい。

### オシリス・砲台1 200pts.



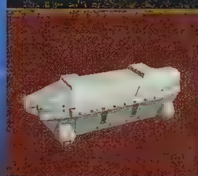
オシリスのボス手前で出現する砲台。異様に耐久力が高いが、弾速の遅い通常弾を撃ってくるだけなので、それほど問題は無い敵だろう。

### 小型戦闘機 FX-022 アルナイル 200pts.



右から左へと直進する耐久力の高い敵機で、自機を正確に狙う通常弾を少し発射してくる。激突されやすいので、気を配っておこう。

### 自動回収船 ハイドロ-S 2000pts.

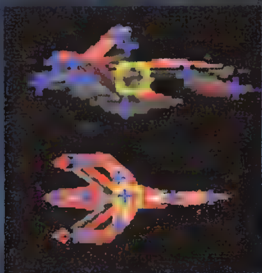


ザコ敵を落下させ、棒状に連なった通常弾で攻撃してくる。落下物の中にアイテムコンテナが含まれているので逃さないようにしよう。

ゲー事情 フィアー・ダックに対してレーザー干渉する場合は、自機を画面の一番左に位置させれば多く点数を稼ぎ出せる。この場合でもフィアー・ダックに逃げられる心配は無い。

## 自機「アンタレス」の当たり判定について

アンタレスの当たり判定は下の図（自機の中央にあるワク内）の通り。この大きさは一定で自機が移動する際の傾きや、向きによって変化は無い。自機の左右部分には判定は無く、敵や敵弾に触れても大丈夫だ。





また、屈折レーザーに関しては見た目と実際の当たり判定にかなりのズレがあり、レーザーの後部なら自機が触れてもミスにはならないので覚えておこう。

## YELLOW前半&RED後半 下スクロール地帯



空中機雷は画面上部で待機し、すれ違うようにして避ける。爆風にも当たり判定があるので、近付かないように。



ノルマクリアのためにもこの面のハイドロ-Sは稼いでおこう。パワーアップアイテムが出るので、ゲージの減少も気にならない。

ステージ通して下方向へスクロールしているので、常に画面上部に位置しておくといい。特に空中機雷に激突しないように注意を払っておこう。

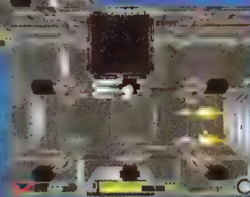
ハイドロ-Sは稼ぐならBレーザーでザコ敵を破壊し、アイテムコンテナが壊れてアイテムが出た事を確認してから本体を最後に倒そう。また、ショットで壊すなら、通常弾を引き付けて少しずつ動きメインショットで撃ち込む時間を稼ぐといい。

## RED前半 迷路地帯

ここで問題となるのが、破壊不可能な障害物のコンテナ。同じ高さの場所に続けてコンテナが[illegible]ることはほとんど無いので、基本的にはコンテナが来たら上下に移動を繰り返せばいい。また、コンテナが出現してこない場所には敵が居るので、これらを早く破壊し敵弾を撃たせないようしよう。特にアルネブとミルザムの2種類は泳がせておくと危険なので、必ずショットで破壊するように。

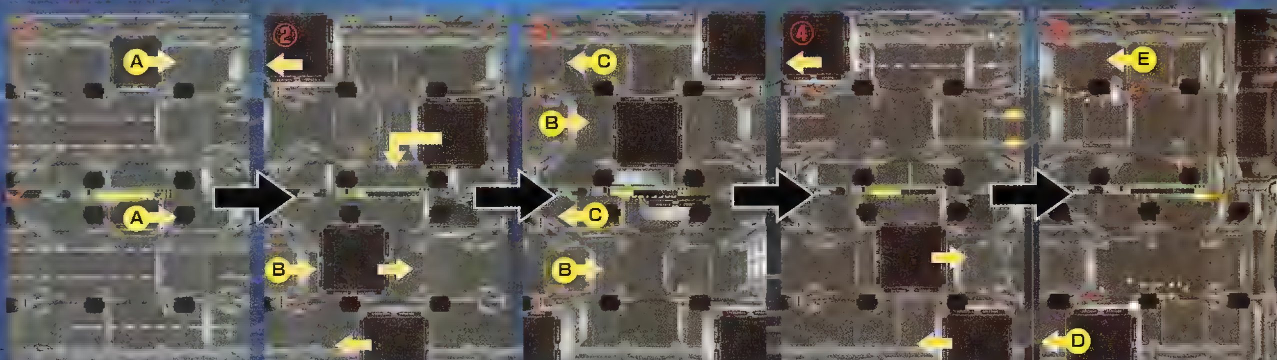


画面奥から拡大してくるコンテナを警戒し、背景奥にも自機を重ねないように、常に気を配っておくように。



上下移動しないコンテナに対しては、写真のように障害物の間に位置すれば激突されることは無い。

## 迷路地帯後半MAP




このMAPはステージ内の後半のコンテナ地帯（フィアー[illegible]タック出現後）のもの。AからEまでの印が付いているコンテナは背景から拡大し、実体化するものを、矢印はそのコンテナの大まかな動く方向を表している。なお、序盤が真ん中、中盤が上、終盤が下を進行するのが比較的楽でおすすめだ。

### コロニー・宇宙ステーションについて

[illegible]上にある宇宙ステーションやコロニーは、主に流通の中継点（※1）として使用されているが、経済活動が盛んな場所となっている。

その中でも[illegible]いステーションは、[illegible]にもなっている。

[illegible]

### ヴェスタ採掘所について

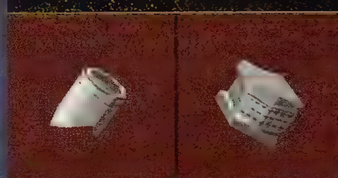
[illegible]採掘所。ここで採掘された鉱石等の資源は火星圏へ送られる。現在（M.C.300頃）では火星連合[illegible]により、無人システムで作業が行なわれている。

※1 [illegible]
※2 テラフォーミング計画の際に火星への[illegible]テーション
※3 火星では都市国家が形成されている。[illegible]合体で、火星圏の最高決定機関。

## The world of BORDER DOWN

細かい設定の部分にまで、様々な背景がある本作。今回は、よく出てくる場所である、コロニー・宇宙ステーションとヴェスタ採掘所の設定を掲載。これでより深いボーダーダウンの世界に浸ってほしい。

### コロニー破片（小） 100pts.



ボーダーグリーン前半で大量に飛来する物体。速度が速いため、斜めに飛んでくるものに激突されないように気を配っておく必要がある。

### コロニー破片（中） 200pts.



コロニー破片（小）の大きいもので耐久力もかなり高い。注意点もコロニー破片（小）と同様で、無理にショットで撃ちに行かない方が安全。



ゲー銀 ステージ4のノルマはグリーンが700万点、イエローが900万点、レッドが1100万点となっている。これまでとは違い、ボスの稼ぎを成功させるだけではノルマ達成は厳しいところ。

# GREEN後半&YELLOW後半 「オシリス」

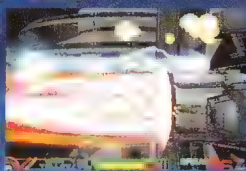
## ステージ概要

大型機オシリスと、そのほかの中型機との戦闘が続くステージで、場面ごとにはっきりと区切りがあるのが特徴。

中でもオシリスユニットはアドリブで対応するのは難しい半面、一度パターン化してしまえば非常に安定したプレイが可能。また、全体を通して見ても、敵を破壊しようとするより、避けた方が楽なのもポイントだ。



一部の場面の攻撃に違いはあるが、ボーダーによる違いはほとんど無い。



エンジンを壊すときは、攻撃を遮断されないよう端を狙おう。

## ① 大型移動兵器「オシリス」





上部の砲台を壊したらこの位置へ移動すれば安全地帯になる。

エンジン部分が現れたら上部の砲台をショットで壊し、写真の位置へ移動して止まっていれば簡単にやり過ごすことができる。

エンジンが画面奥へ移動したら次の敵にすぐ備えよう。

## ② オシリスユニット(回転1)

画面中央で回転しながら通常弾をばらまく攻撃で、最初の攻撃が最も弾と弾の間隔が狭い。通常に弾避けで対処しよう。

画面の左下か左上で避ければオシリスユニットの真横で避ける場合に比べ、弾の間隔が若干広くなるのでオススメだ。また、スピードを3速にし、回転に合わせて周囲を回る方法も可能だ。





画面四隅で避けた方が、弾の間隔が広くなり[illegible]。3速で周囲を回る方法も[illegible]

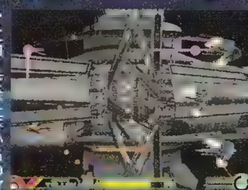
## ③ オシリスユニット(分離1)

ユニットが3体に分かれて攻撃してくるが、中央の敵の弾数が多いのでBレーザーを使って倒した方が手堅いだろう。

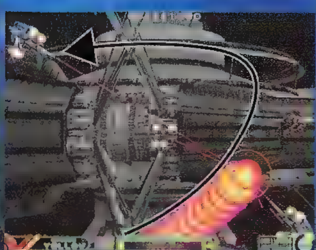
また、安全にやり過ごすだけなら、中央の敵をBレーザーで壊してしまうのが得策だ。屈折レーザーは画面を大きく回れば(自機の軌道で正方形を描くように動く)楽に抜けることができる。

グリーンでの上下のユニットの攻撃は、自機狙いの通常弾5WAYになっている。イエローでは上下からの攻撃が屈折レーザー。直角に曲がるので要注意だ。





## ④ オシリスユニット(分離2)



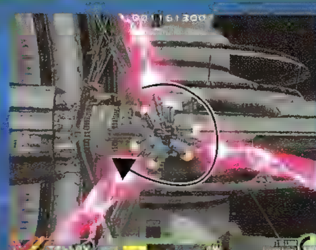
爆風は常に自機へ向かって移動してくるので、この通りに動けば問題は無い。ただし、必ず自機のスピードは3速にするように。危険なのは右下と左上のユニットの前を横切るところだ。

3体から発射される爆風による自機への追尾攻撃。自機のスピードを3速にして、止まらずに画面全体を回って対処しよう。

ただ、この際、右下と左上のユニットの前を横切るときはレバーを斜め方向に入れ、なおかつユニットに近付かないように。

画面左下からスタートし、反時計回りで左の写真の矢印の通りに移動していこう。とにかく止まらないで動き続ければいい。

## ⑤ オシリスユニット(回転2)



スピードを3速にしてユニットの周囲を回れば、Bレーザーを使わずに避け切ることが可能。徐々にユニットの回転速度が上がっていくので、それに合わせて自機の移動を調節しよう。

回転1の強化版で通常弾に代わってBレーザーが発射される。

この攻撃も3速にして、ユニットの回転に合わせて自機を移動させれば避け切ることが可能。ただ、大きく移動し過ぎると間に合わずにレーザーに追い付かれてしまう。

自機の操作に自信が無いなら、レーザーとすれ違うときにBレーザーを発射して、[illegible]と問題は無い。この[illegible]ゲージは約1本ほど[illegible]

## ⑥ 巡航ミサイル

この地点では、ミサイルの先頭部分から発射される小さいホーミングミサイルへの対処がすべてだ。まず、前方からの巡航ミサイルを3本壊した後(イエローは2本)、縦座標は一番下、横座標は、中央に移動。その位置で待ち、上からホーミングミサイルが来たら左へ移動し、その後右→上と画面を大きく回るように動いて避けるといい。

画面右からの巡航ミサイルを3本壊したら、写真の位置へ移動する。





そのまま画面左下でBレーザーを使うのも、かなり手堅い選択肢だ。

## ⑦ オシリス・ハッチ

オシリスのハッチが開き、中からダストβが大量に出現する地点。

グリーンではほかに敵が存在しないため、画面右端で、ダストβからの自機狙い弾を上下に動いて避けていこう。このとき画面右下を逆L字のように移動すれば、弾に追い詰められた際の切り返しが楽になる。

イエローではオシリス砲台1が加わる。左上で同様の動きで避けよう。

写真の位置付近で避ける。一気に動かずに徐々に移動した方が簡単だ。





イエローはダストβの動きが異なるので、画面左端で耐えるのが得策といえる。

STAGE4 BOSS



# 第1形態　数多い攻撃パターンに対応せよ！

## GREEN

**攻撃パターンの順番**　A→H→I→E→G→I→F→A→E→G→I→F→A→第2形態へ

このボスはボーダーによって攻撃の順番は違うが、強さにはそれほどの差は無い。

グリーンには、A～Cと同様の攻撃に手パーツの先から自機狙いの3WAY弾を撃ってくる攻撃がある。非常に簡単なので下の攻撃パターンの写真からは割合したが、ここでは攻撃パターンIとさせてもらう。また、A、F、Gの攻撃は難しいので、Bレーザーを使うといい。

## YELLOW

**攻撃パターンの順番**　A→H→C→D→A→G→C→F→A→C→G→F→E→第2形態へ

ランクによってボス本体から出現するダストβの数が、著しく変化する点に注意。A～C、Iの攻撃の際はまず弱点は無視、真っ先に上下どちらかの手パーツに集中して撃ち込もう。そして、手パーツを破壊したらすぐBレーザーを撃って反対側に移動し、（Bボタンはすぐ離す）逆側の敵弾を消すと、弱点に撃ち込む時間を長くできる。

攻撃パターンの順番　A→H→C→D→A→G→C→F→A→C→G→F→E→第2形態へ

## RED

**攻撃パターンの順番**　A→G→B→E→H→B→D→A→G→B→E→H→B→第2形態へ

これまでに戦ってきたボスとは違い、ここではスピード3速主体で戦った方が楽だ。唯一Hの攻撃を避けるときのみ1速または2速がいいが、Bの誘導レーザーなどは3速で避けた方があからさまに簡単になる。これは3面ボスの飛行形態でも同様なので、覚えておこう。もちろん、DやCの攻撃を避ける際に3速が必須なのはいうまでも無いだろう。

## PARASITE-ISIS

### パラサイト イシス

「オシリス」に進入したSEEDは、「オシリス」のコアを――まるで慈しむかのように――包み込み、静かに侵食する。

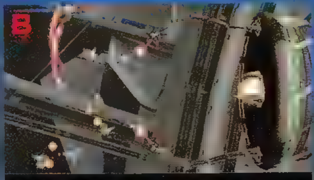
やがて、"殻"を突き破るかのように"生まれた"それは、無邪気に掌（てのひら）を差し出す……。

ボス得点：第1、2形態共に10000pts.　手パーツ：1000pts.

## 第1形態 攻撃パターン



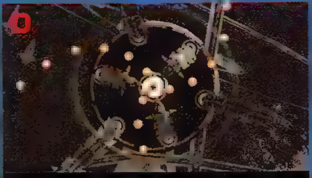
**●手パーツからのさく裂する全方向24WAY弾＋本体からのダストβ**
すべての攻撃の中でも一、二を争う厄介な攻撃なので、Bレーザーを少し使ってそのスキに撃ち込むのが安全策。ダストβからの自機狙い弾に、最も注意を払おう。



**●手パーツからのホーミングレーザー＋本体からのダストβ**
ホーミングレーザーは発射された直後の速度が遅く、少しずつ速くなってくるので惑わされないように。スピードを3速にして大きく動いて避けるといい。



**●手パーツからの屈折レーザー＋本体からのダストβ**
屈折レーザーは発射後少し進んだ地点で一度曲がり、その時点の自機の方向へ飛んでいく。比較的楽な攻撃なので、ダストβの処理に重点を置いて問題無い。



**●ボスが90度向きを変えた後の回転攻撃**
自機のスピードを3速にし、弱点からの弾と手パーツの間をキープ。そして回転に合わせて移動してやり過ごす。途中で回転方向が逆になるのと、手パーツを破壊したときボスの動きが一瞬遅くなるのには注意。



**●手パーツを広げての画面左への体当たり**
体当たりをする直前にボスは縦軸を自機に合わせる動きをするので前もって画面上下どちらかに位置し、逆側に逃げればいい。また、ボスが画面右に戻るときは、画面の左上か左下で手パーツを避けよう。



**●手パーツからのレーザー＋大弾攻撃**
この攻撃の時は180度少しずつ回転しボスの弱点が右に向くようになる。手からのレーザーに気を付けて少しずつ移動し、画面右で大弾をよけよう。この攻撃の回数は少なく、非常にまれだ。



**●Bレーザーを発射しながら高速回転**
Bレーザー発射の前兆が見えたらすぐに弱点付近へ移動（ボスの回転方向が時計回りなら弱点の下）し、ボスのBレーザーの後を追うように小回りに円を描くように回って避ける。もちろんスピードは3速必須だ。



**●直線レーザーを乱射しながらの高速回転**
ボスの挙動はGに酷似しているが、弱点から発射されるのは、通常のレーザーだ。
画面左中央でレーザーとレーザーの間に入って避けよう。弱点にメインショットで撃ち込む大きなチャンスになる。

## IMPRESSION

[illegible]
レイに反映されるのでやりがい
[illegible]

## 第2形態　Bレーザーで破壊せよ

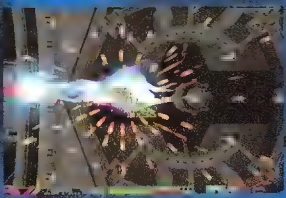
第2形態は弱点のコアのみになるが、異様に耐久力が低い。Bレーザーを撃ちっ放しにしたとしてもレベルゲージ約2本弱、時間にして3秒ほどで倒すことができる。最初は大弾のみだが、13秒経過で屈折レーザーが加わり、17秒経過で全方向16WAY＋Bレーザーに攻撃が変わる。

### 残りタイムによる形態の変化

このボスのタイムカウントは120秒で始まり、0秒になった時点で自爆して第2形態に移行する。マイナス30秒で強制クリアになるのはほかのボスと同じ。理想は第1形態を壊すのを残25秒前後にし、第2形態の16WAYで弱点からのレーザーで干渉して倒すのがベスト。



非常に耐久力が低いので、ここまで来れば勝ったも同然だろう。



16WAY＋Bレーザー時のBレーザーは自機を狙ってくるので覚えておこう。

ゲー事典　第1形態時にG以外の攻撃で、コアからBレーザーが発射されるときがある。こうなるのはボスの体力ゲージが残りわずかな場合だ。気付いたらミスしていた、などということが無いように注意。

[illegible]

# ストーリーは最終局面へと突入！

# TIME CRISIS 3







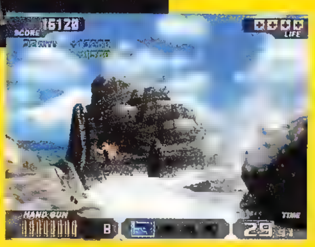


## 左上のスコア表示に注目！





画面左上の点数表示は、上段が連続ヒットボーナス、下段がノーミスヒットボーナスを示している。

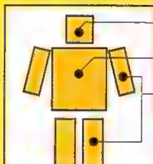


敵を撃つときは頭を狙って三連射するのが基本。敵がたくさん出る場所では、一気に2～3万稼げることも。

本作に登場する敵兵には、頭・胴体・手or足にそれぞれ当たり判定が設定されている。そして、敵を倒すときにどの部位を撃ったかによって、加算されるスコアにも差がつく。具体的には、頭を撃つと800点、胴体なら400点、手足なら200点といった具合だ。また、これとは別に、マシンガン兵など耐久力の高い敵兵については耐久力を削るたびに100点、倒した敵への追い打ちには一発ごと100点の追加撃ち込み点が加算される。

一方、本作にはいくつかの特殊ボーナス点も存在する。そのうちで最も大きいものが連続ヒットボーナスで、これは敵に攻撃をヒットさせてから約0.7秒以内に次の弾を当てると加算される（途中で弾を外しても時間内ならヒット数は継続される。点数は下表参照）。要は、出現する敵を素早く倒していけば自然にボーナス点も増えていくわけだが、中にはわざと遅めに敵を撃たないとヒット数が切れてしまう場所もある。研究してみよう。

### ■敵の基本射撃点



| | |
|---|---|
| 頭部 | 800 |
| 胴 | 400 |
| 腕部および脚部 | 200 |
| 追い撃ち1回目および2回目 | 100 |
| 耐久力削り | 100 |

備考：追い撃ちとは、パートナーが撃った敵兵への追い撃ちを指す。耐久力削りとは、敵の耐久力が0になるまでの射撃を指す。

スコアシステム～基本編～

## 基本射撃点と連続ヒットボーナス

敵兵を射撃したとき、スコアはどんな具合に増加していくのか。その仕組みを徹底的に解析。



元帥＆マッスルの

### ハイスコア講座①

**エージェントマッスル（以下マ）：** 教官、どうして自分と教官のスコアにはそんなに差があるんですかねえ？

**エージェント元帥（以下元）：** まず考えられるのは、連続ヒットボーナスだな。マッスルは敵兵一人につき一発しか弾を撃ってないから、ボーナス点がロクに加算されてねえんだ。倒した後の敵には2発まで追い打ちできるから、一人につき3発撃つのを基本にするといいぜ。

**マ：** うす。やってみます。

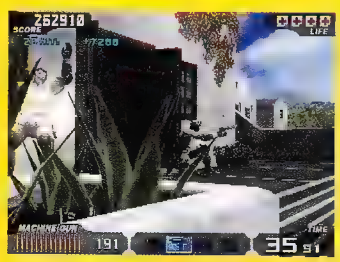
**元：** 後は、なるべくマシンガンを多用することかな。ハンドガンだと、意外にリロードのスキでコンボが切れちまうことが多いんだ。

**マ：** 弾がもったいなくないですか？

**元：** いや、むしろ残弾数を満タン（200発）にしとく方が無駄だな。どんどん使えよ。

### ■連続ヒットボーナス点数表

| | 頭部 | 胴 | 腕部／脚部 | 頭部からの追い撃ち | 胴からの追い撃ち | 腕／足からの追い撃ち |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1発目 | 800 | 400 | 200 | 100 | 100 | 100 |
| 2連続 | 880 | 440 | 220 | 180 | 140 | 120 |
| 3連続 | 960 | 480 | 240 | 260 | 180 | 140 |
| 4連続 | 1040 | 520 | 260 | 340 | 220 | 160 |
| 5連続 | 1120 | 560 | 280 | 420 | 260 | 180 |
| 6連続 | 1200 | 600 | 300 | 500 | 300 | 200 |
| 7連続 | 1280 | 640 | 320 | 580 | 340 | 220 |
| 8連続 | 1360 | 680 | 340 | 660 | 380 | 240 |
| 9連続以降 | 2000 | 1000 | 500 | 1000 | 420 | 300 |



連続ヒットを狙う際、マシンガンは最重要の武器。ただし、この武器は連射速度が速いため、きっちり3発ずつ使っていくのが難しい。おおよそ、コントローラーの振動が2回発生すると弾が3発出るものと考えよう。

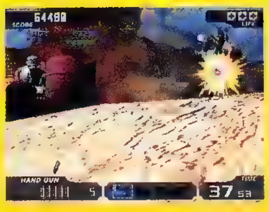


エージェント元帥からのアドバイス：連続ヒットボーナスのヒット数は、撃てるものならほとんど何でも加算されることを覚えておくといいぜ。一見、敵の出現間隔が広くてヒット数がつながらなそうな場所でも、倒した敵への追い打ちや、破壊できる背景への撃ち込みを使えばつながることもあるしな。ま、最初のうちは何でも撃とうとしてみるといいんじゃないか？



## ■加算されるボーナス点

| | |
|---|---|
| 10発連続 | 500 |
| 20発連続 | 1000 |
| 30発連続 | 1500 |
| 40発連続 | 2000 |
| 50発連続 | 2500 |
| 60発連続 | 3000 |
| 70発連続 | 3500 |
| 80発連続 | 4000 |
| 90発連続 | 4500 |
| 100発連続 | 5000 |



一発でも外したら最初からやり直し。射撃精度と集中力が鍵を握るボーナスといえる。



ノーミスヒットボーナスを稼ぐなら、耐久力の高い敵に対してマシンガンで闘うといい。

## ノーミスヒットボーナス

腕に自信のある人にとっては最も重要なボーナス。弾を1発も外さずに攻撃を当て続けると、10連続ヒットごとにボーナス点が加算される。最高点は100連続ヒット時の5000点（それ以降は10発ごとに5000点が加算される）。ちなみにショットガンでこのボーナスを狙う場合、散弾のうち1発でも外れるとノーミスヒットが途切れてしまう。ハンドガンかマシンガンで狙った方がいいだろう。



ステージ2・エリア3などは、腕によってタイムボーナスに差が出やすい。




リザルト画面で、タイムの下に表示されているのがタイムボーナスだ。

## ■各ステージのタイムボーナス表

| | ソロプレイ | 2人同時プレイ |
|---|---|---|
| ステージ1・エリア1 | 3:15（195秒） | 3:20（200秒） |
| ステージ1・エリア2 | 3:05（185秒） | 3:10（190秒） |
| ステージ1・エリア3 | 3:08（188秒） | 3:13（193秒） |
| ステージ2・エリア1 | 4:01（241秒） | 4:11（251秒） |
| ステージ2・エリア2 | 3:48（228秒） | 3:58（238秒） |
| ステージ2・エリア3 | 3:13（193秒） | 3:18（198秒） |
| ステージ3・エリア1 | 4:45（285秒） | 4:50（290秒） |
| ステージ3・エリア2 | 3:18（198秒） | 3:23（203秒） |
| ステージ3・エリア3 | 3:33（213秒） | 3:38（218秒） |

## タイムボーナス

各エリアをクリアしたときに加算されるボーナス。エリアごとに定められた基準タイムよりも1フレーム（1/60秒）早くクリアするごとに20点（＝1秒につき1200点）が加算される。エリアによっては6〜7万点も加算されることがあるので、少しでもクリアタイムを縮めるように努力したい。ただし、中にはタイムボーナスを無視してでも、慎重にノーミスヒットボーナスを稼いだほうが点効率が高くなるエリアもある……。



二人同時プレイの場合、直接ボスを倒したプレイヤーのみスコアが増える。



ボスが逃げる途中にも当たり判定はある。どんどん撃ってヒット数アップ。

## ■ステージボスの点数表

| | |
|---|---|
| ステージ1ボス（ビクター・ザーン） | 10000 |
| ステージ2ボス（ランディー・ギャレット） | 10000 |
| ステージ3-1ボス（ワイルドファング） | 20000 |
| ステージ3-2ボス（ワイルドドッグ） | 20000 |
| ステージ3-3ボス（ジョルジオ・ゾット） | 30000 |

備考：上記の点数以外に、ボスに弾が当たると100点、ボスをひるませると1000点が加算される。

## ボス戦でのスコア

各ステージのボスには、通常の敵と異なる点数が設定されている。それぞれの点数は左表の通りだ。左表以外の点数としては、弾を当ててボスの耐久力を削ったときには100点、ライフバーを一本削ってボスをひるませたときは1000点が加算される。なお、ノーミスヒットボーナスや連続ヒットボーナスの「ヒット数」は、ボスにライフバーが表示されていないときに弾を撃ち込んだ場合にも加算されていることを覚えておきたい。

### スコアの減点について



味方を撃つと、パートナー、ヒロインは5000点減点される。

## ■点数表

| | |
|---|---|
| トーチカ（1-1ボス） | 5000 |
| 軍用車（1-3の移動標的） | 1000 |
| 軍用車（1-2,2-1の動かないもの） | 5000 |
| VTOLのパーツ（1-3） | 5000 |
| バイク | 500 |
| 小型潜水艦（2-2ボス） | 1500 |
| 戦車（3-1） | 2000 |
| プラズマ兵器（3-3） | 2000 |

## 特殊な敵の点数

ザコやボス以外の敵（軍用車など）を倒したときにもスコアは増加している。これらは全体的にスコアが高めに設定されているので、忘れずに破壊しよう。ところで、ステージ3の戦車が2000点って、ちょっと安すぎのような……。

スコアシステム〜応用編〜

# その他のスコアシステム

基本射撃点と連続ヒットボーナス以外にもボーナスは存在する。おおよその仕組みを理解しよう。



元帥&マッスルの

## ハイスコア講座②

マ：教官！　自己ベスト更新です！
元：ほほう。んで何点出たんだ？
マ：ムフー！　エリア1クリアで17万ッス。
元：……び、微妙なスコアだな。
マ：高過ぎてビビっちゃいました？
元：アホウ！　逆だよ！　安過ぎんの！
マ：ええっ!?　じゃ、何点くらい出せれば合格なんスかね？
元：う〜ん、いきなりエリア1で40万出せとは言わねえが……最初のうちは各エリア20万くらいを目安にするといいんじゃね〜か？
マ：ふむ。全部で9エリアあるわけだから……クリアで160万が目標ッスね!!
元：……180万だっつーの。ま、トッププレイヤーは、全面クリア時300万オーバーも当たり前の世界だけどな。
マ：うお〜、すごいッスねえ。一体どうやったらそんなに高い点数が出るんスか？
元：そのレベルになると、大事なのはノーミスヒットボーナスだな。一発も弾を外さずに当て続ければ、最終的には10発ごとに5000点が加算されるわけだから、スコアの理論値は天文学的な数字（←大袈裟）になる。
マ：ハァ〜。そこまで行けるかどうか分からないけど、とにかく頑張ってみるッス。




まずは1エリア20万点稼ぐことを目標にするといい。プレイにも気合いが入るぞ。



最終的にはノーミスヒットボーナスをどこまで続けられるかが重要になりそうだ。

エージェントマッスルからのアドバイス：ノーミスヒットボーナスを狙うとき、意外に重要なのが筐体のサイズ。このゲームではトリガーを引いたときにコントローラーが反動で揺れるから、スタンダード筐体（小さいヤツ）よりもデラックス筐体の方が照準はブレにくいんスよね〜。これは特に、マシンガンで連続ヒットボーナスを狙うときに重要ッスよ。



# 陽動作戦

## STAGE 3 AREA 01



山頂の基地へとたどりついた一行は、囚われの身となったアリシアの兄を発見。アリシアが兄を救うまで、アランとウェズリーの二人は、決死の陽動作戦を敢行するが……。

### SCENE 01 資材置き場
使用武器：ハンドガン



アイテム兵二人が登場。それぞれマシンガン×2とショットガンを出すので弾薬を補給せよ。

### SCENE 02 監視塔前
使用武器：ハンドガン



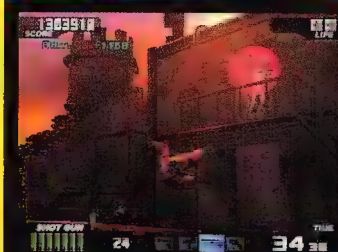
1P側の場合、監視塔二階のマシンガン兵は左から倒そう。三階左右から出る赤兵にも注意。

### SCENE 03 監視塔下
使用武器：ハンドガン



まずは木材の前の赤兵×2を最優先で倒す。手榴弾を投げる青兵は後回しにしても大丈夫だ。

### SCENE 04 兵士詰所
使用武器：マシンガン



狙い弾が非常に多い難所。特に、建物二階から出てくるアイテム兵には十分注意すること。

### SCENE 05 vs戦車
使用武器：グレネードランチャー



戦車はグレネード×2で倒せる。弾数が不足している場合はショットガンを使うといい。

### SCENE 06 石造りのアーチ
使用武器：ハンドガン



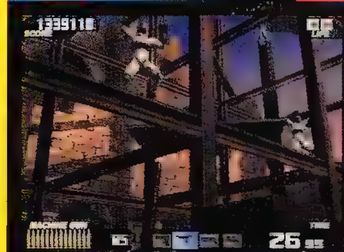
1P側は特に難しい場所ではない。2P側はアーチの右から出てくる赤兵に注意しよう。

### SCENE 07 建造中の建物1
使用武器：ハンドガン



赤兵が数人現れるが、難度は低い。画面左奥に出現するアイテム兵を逃がさないように。

### SCENE 08 建造中の建物2
使用武器：ハンドガン



飛び回る爪兵が厄介だが、射撃に自信が無いなら隠れていればいい。勝手に逃げていくぞ。

### SCENE 09 建造中の建物3
使用武器：ハンドガン



青兵×2、赤兵×1、緑兵×1が登場。陣形が整う前に、できるだけ数を減らしておきたい。

### SCENE 10 建造中の建物4
使用武器：ハンドガン



画面が暗く、敵を識別しにくい場面。右奥の赤兵を即座に倒さないと、狙い弾を撃たれる。

### SCENE 11 コンテナ置き場
使用武器：ハンドガン



右奥の赤兵を素早く倒すことが重要。もたついているとマシンガン兵の裏に隠れてしまう。

### SCENE 12 顔合わせ
使用武器：ハンドガン



ドッグ&ファング戦では、二人に一定のダメージを与えるたびに場面が移っていく。

## いにしえの敵が!!



コンテナを蹴散らして現れたのは、ワイルド・ドッグ！

今回は弟子のワイルド・ファングを引き連れての登場。



**タイムクライシス豆知識：**ワイルド・ドッグは、初代『タイムクライシス』からずっと登場しているエリート傭兵。毎回主人公に倒されているのだが、なぜか新作では必ず生き返り、その不死身っぷりをいかんなく発揮している。今回初登場となるワイルド・ファングはその弟子とのことだが、これまた次回作でサイボーグ化して復活しそう……というのは深読みしすぎ？



## SCENE 13 盾兵の援護
使用武器：マシンガン



盾兵に隠れてボス二人を狙いにくい。ハンドガンよりもマシンガンで攻撃するのが効率的だ。

## SCENE 14 脅威の脚力
使用武器：ハンドガン



ワイルド・ファングは、驚異的な脚力でコンテナなどを蹴ってくる。ペダルを離して回避！

## SCENE 15 コンテナの迷路1
使用武器：ショットガン



この先は、ボスと至近距離での戦闘になる。武器はショットガンに切り替えて進むといい。

## SCENE 16 コンテナの迷路2
使用武器：ショットガン



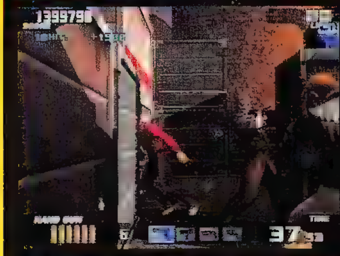
左の通路からワイルド・ドッグが出てくることを覚えておかないと、ダメージを受けやすい。

## SCENE 17 コンテナの迷路3
使用武器：ショットガン



いきなり炎を浴びせられる。いったん隠れて炎をやりすごしてから攻撃する方が安全だ。

## SCENE 18 コンテナの迷路4
使用武器：ショットガン



最初から出ているワイルド・ファングは囮。右からいきなりワイルド・ドッグが出てくるぞ。

## SCENE 19 コンテナの迷路5
使用武器：ハンドガン



奇襲攻撃もなく、一息付ける場面。できればショットガンの弾数も温存したいところだ。

## SCENE 20 コンテナの迷路6
使用武器：ショットガン



シーン開始直後に左から出てくるワイルド・ファングをしのげば、後は特に問題ないはず。

## SCENE 21 コンテナの迷路7
使用武器：ハンドガン



ボス二人は登場しないが、奥の通路から出てくる青兵のロケットランチャーに警戒が必要だ。

## SCENE 22 コンテナの迷路8
使用武器：ハンドガン



飛んでくるコンテナに注意。ハンドガンでドッグ&ファングを退け、アイテム兵を倒そう。

## SCENE 23 迷路の出口
使用武器：ハンドガン



迷路の出口。ここでは、ワイルド・ドッグが1P、ワイルド・ファングが2Pを狙っている。

## SCENE 24 直接対決!! ワイルドドッグ&ワイルドファング
使用武器：マシンガン

コンテナの迷路を抜けた広場では、二人のボスと最後の対決となる。ここでは、ワイルド・ドッグ、ワイルド・ファングともに四本の体力ゲージを持っており、そのすべてを削り切ればこちらの勝ちである。ちなみに、ゲージの色が緑に変わったら体力ゲージはラスト一本だ（一～三本目のゲージは水色表示されている）。

さて、広場での銃撃ポイントは大きく分けると六つ。いずれのポイントも両ボスが大きく動き回るため、マシンガンを使って攻撃するのがコツだ。ボスを倒すころには弾薬がカラになってしまうかもしれないが、エリア2の序盤で大量に補給できるので問題ないだろう。それでは、各銃撃ポイントの簡単な攻略を。

**①ドッグ&ファング同時出現1**
五つ並んだコンテナの脇からボスが顔を出したところを集中攻撃。

**②ドッグ&ファング同時出現2**
ファングが蹴ってくる鉄骨が怖いので、まずはファングから先に倒す。

**③ファングとの対決1**
飛び蹴りは1Pと2Pを交互に狙ってくることを覚えておきたい。

**④ファングとの対決2**
至近距離戦。このときだけショットガンに切り替えると若干楽か。

**⑤ドッグとの対決1**
ドッグが横に走ったら必ず狙い弾を撃ってくる。素早く隠れること。

**⑥ドッグとの対決2**
火炎放射器をかわしつつ撃ち込む。ハンドガンだけでもなんとかなる。



銃撃ポイント②。鉄骨を蹴飛ばしてくるワイルド・ファングが危険。ワイルド・ドッグよりも先にこちらを始末すべきだ。



銃撃ポイント⑥。火炎放射器の炎は隠れていても視認できる。炎が通り過ぎるタイミングを見計らって弾丸をたたき込め！



**エージェントマッスルからのアドバイス**：狙い弾を撃ってくる赤い敵兵って、怖いよね。でも、もっと怖いのが、狙い弾を撃つ緑や黄色のザコ兵。まさかザコが狙ってくるとは思わないから、迎撃も一瞬遅れるッス。ところがこれらのザコ兵、明らかに「狙ってきやすい」場所が決まってるみたい。一度狙い弾を撃たれたら、その場所を覚えておくといいッスよ。

## ―ゾット追跡―

# STAGE 3 AREA 02

陽動作戦の甲斐あって、アリシアの兄の救出には成功した。しかし、その間に黒幕ゾットの逃走を許してしまう。ゾットを追うエージェントたちの、最後の追跡劇が幕を開ける。

### SCENE 01 基地内の通路1

推奨武器：ハンドガン

基地内に入るといきなり爆風が巻き起こり、視界が非常に悪くなる。最初の銃撃ポイントでは全部で八人の敵兵が登場するので、出現パターンを覚えよう。

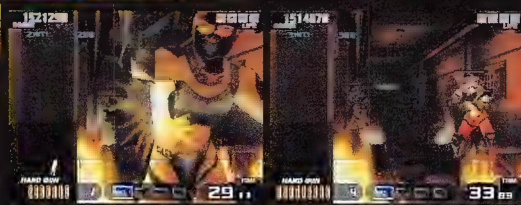


最初に登場する三人（右写真）は、爆発が起こる前と位置が変わっていることに注意。この三人を倒すと、追加でマシンガン兵を含む五人の兵士が出現。

### SCENE 02 基地内の通路2

推奨武器：ハンドガン

シーン1の通路を左に曲がったところ。盾を持った兵士の後ろに多数の兵士が隠れている。特に、五人の赤兵と、上から降ってくる爪兵が強敵となる。



左右からマシンガン兵が出てきた後は、奥の扉から赤兵×2→上から爪兵と連続で登場。また、画面奥を走り去るアイテム兵も見逃さないように。

### SCENE 03 作戦司令室

推奨武器：ハンドガン

部屋内のいたるところに敵が隠れており、その中には赤兵も多数含まれている。ここはすべての敵の出現パターンを連続写真で示しておくので、できるだけ覚えておこう。

なお、この場面ではマシンガンを使いたくなるところだが、ハンドガンだけでしのぐことが重要。この後さらに難しいシーン7が控えているので、ここで消費してしまうと残弾数が足りなくなってしまうのだ。

#### SCENE 03-01



③⑥⑦は赤兵。特に、③の赤兵は攻撃してくるまでが早い。

#### SCENE 03-02



出口前の三人を倒したあたりで、机の下から緑兵が出現。

#### SCENE 03-03



③のマシンガン兵は2Pを狙っているので後回しにする。

#### SCENE 03-04



①②のアイテム兵を倒してマシンガンの弾薬を回収する。

#### SCENE 03-05



1Pを狙っているのは①の赤兵。これを最優先で倒すこと。

#### SCENE 03-06



②のマシンガン兵さえ先に倒してしまえば問題ないはず。

#### SCENE 03-07



ドアから二人のマシンガン兵が出現。撃たれる前に倒せ！

### SCENE 04 司令室出口

推奨武器：ハンドガン

司令室の出口を盾兵が塞いでおり、その後ろから赤兵と緑兵が登場。このアイテム兵はマシンガンの弾薬を三つ持っているのできっちり回収したい。



敵兵が盾の陰から顔を出すのを待っていたのでは遅い。盾の左から出ている手を狙い、タイムを短縮しよう。正確な照準能力が問われる場面といえる。

### SCENE 05 天井からの奇襲

推奨武器：ハンドガン

天井が崩れ、数人の敵兵が降ってくる。中でも、ガレキの裏から手榴弾を投げる青兵は動きが素早く、出現タイミングを覚えておかないとダメージ必至だ。



緑兵×2を倒した直後に、左のガレキの裏から手榴弾兵が出てくる。手榴弾を投げられる前に倒すことは難しいので、いったん隠れてやりすごすのも手だ。

**エージェント元帥からのアドバイス：**シーン05までの被弾率第1位は、シーン03-01で右から出てくる赤兵、第2位はシーン05の手榴弾兵（青兵）だな。この二人さえ覚えておけば、ノーダメージ突破も夢じゃない。あと、シーン03は全体的にタイムが不足しがち（ノーダメージで来た場合）になるから、素早く敵を倒すパターンを作ることも重要だぜ。



## SCENE 06 資料室の待ち伏せ

使用武器：マシンガン

### SCENE 06-01



二階通路の赤兵を倒した直後は気を抜きがちだが、油断は禁物。画面左から爪兵が現れ、飛びかかってくる。

シーン6は、間違いなくエリア最難関の場面だ。これまでに貯め込んだマシンガンを惜しまず放出すること。さて、最初の銃撃ポイント（写真はすべて1P側のもの）では、全部で九人の敵が登場し、このうち③⑤⑥⑦は赤兵、⑧は爪兵となっている。特に、⑧の爪兵には不意を突かれやすいので注意。

### SCENE 06-02



この銃撃ポイントで最もダメージを受けやすいのが⑩の赤兵。いったん隠れて弾をやりすごす方がいい。

写真の④⑤⑨⑩は赤兵、⑦と⑧はアイテム兵。ここでは、二階通路に多数の敵が登場するが、一階への注意も怠ってはならない。中でも難しいのは、⑨→⑩と赤兵が連続して出る場所。⑨の赤兵を撃っていると、プレイヤー自身の腕が視野を塞ぎ、⑩の赤兵が出現していることに気づきにくいのだ。

### SCENE 06-03



赤兵の攻撃が遅いため、ほっと一息といった場面。⑤の斧兵さえ倒せばあとはそれほど問題ないだろう。

出現する八人の敵兵のうち、②と⑥が赤兵。しかし、これらの赤兵は攻撃してくるまでが比較的遅く、それほど怖い敵ではない。むしろ警戒すべきは、右下からヌルリと顔を出す⑤の斧兵だ。なお、⑦と⑧の敵は2P側でプレイしていると危険なので、協力プレイ時にはきちんと援護してあげよう。

### SCENE 06-04



二階通路に出現する敵は小さく、狙いを定めにくい。できればアイテム兵から弾薬を三つ回収したいが……。

写真の④と⑥が赤兵、⑤がアイテム兵となっている。④の赤兵は小さくて視認しにくいが、狙い弾を撃つまでが早いので、即座に倒さないと危険だ。一方、⑥の赤兵は1P側を狙っておらず、2P側を攻撃するまでの時間もかなり遅い。むしろ先に⑦の緑兵を倒した方がいいかもしれない。

### SCENE 06-05



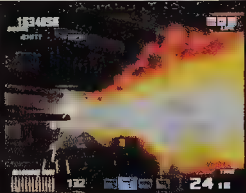
三人の敵兵が登場。赤兵→アイテム兵→緑兵の順にサクッと倒して先に進もう。

### SCENE 06-06



木箱の裏に多数の敵兵が出現。パターンを覚えなくてもアドリブでなんとかなる。

### SCENE 06-07



本棚の上の緑兵×3を倒したら、すぐに火炎放射器を持った青兵に撃ち込むこと。

### SCENE 06-08



エリア最後の銃撃ポイント。マシンガンよりもショットガンで闘った方が楽だ。

## NEXT STAGE 決着



基地深くに逃げ込んだゾットと、彼を追うVSSEのエージェントたち。戦略ミサイルをめぐる戦いに、ようやく終止符が打たれる！



元帥＆マッスルの二人同時プレイ指南

## ステージ2後半からのグレネード管理が重要！

元：う〜し、3面だ。いくぜマッスル、準備はいいか？

マ：大丈夫ッス！　まだライフも余裕あるッス!!

〜そして、戦車が2両出てくる場面へ〜

元：戦車が来たぜ。まずは貴様からグレネードぶっぱなせ！

マ：ラジャ〜……ドカドカ！　あれ？　2発撃ち込んだのに倒せない？

元：おう、二人同時プレイだと敵の耐久力が高いからな。さっさと追加で撃ち込めよ……ってテメエ、何ハンドガン使ってんだよ！

マ：もう弾が無いんスよ〜（泣）。

元：そういやさっき、2面ボスでドカドカ音がしてたような……。さては無駄使いしやがったな。しゃあねえ、ショットガンで援護しろ！

マ：ショットガンも無いッス〜（大泣）。

〜奮闘の甲斐なく、二人はゲームオーバーに〜

元：ハァ……ま、いい勉強になったな。とりあえず3面スタート時に、二人のグレネードは合計6発以上が目安。んで、援護のためにショットガンも少々残しとく……と。

マ：でも、シーン4（兵士詰所）なんかも難しいから、グレネード一発で吹っ飛ばしたい気もしますよね〜。

元：なら合計7発残そう。そのぶん、ちゃんと2面で節約しろよ。



二人同時プレイ時は戦車が手強い。グレネードは3発使うものと考えよう。



ここも難しい場面。どちらかがグレネードを使い、兵士を数人吹き飛ばす手も。



エージェントマッスルからのアドバイス：エリア2・シーン6では基本的にず〜っとマシンガンを使っていくのがオススメ。弾をケチって途中で武器を変更してると、出会い頭に強い弾を撃たれる事があって危険なんスよね〜。あ、もちろん途中に出てくるアイテム兵はちゃんと撃って、弾薬を補給しなきゃダメッスよ。

今月は中盤NORMAL MISSIONを攻略するとともに、得点システムについて確認しながら、高得点を得る方法も会得しよう！ 恒例のインタビューも掲載。

# コンボで華麗に稼げ!!

# VIRTUA COP 3™

バーチャコップ3
■メーカー：SEGA-AM2／セガ
■ジャンル：3Dガンシューティング
■操作方法：ガンコントローラー＋ペダル
■発 売 日：2003年4月25日（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

Text：閃屋



## 得点システムのさらに深層

本作ではショットの種類によって得点が変わるため、レベルゲージの状態に応じた使い分けをするのがベスト。

敵が武器を持つ手のみに撃ち込むJUSTICE SHOTは、サイトのズーム開始時の得点の5倍。敵に連続で3回撃ち込む3POINT SHOTは、ズームの度合いに応じた得点にヒット数の倍率が掛かる。また、3回の撃ち込みを胸→胸→頭の順で行なうOVER KILLでは、ズーム開始時の得点の3倍。一度の射撃で二人以上に命中させるDOUBLE DOWNは、得点5000点で固定だが、当たった発数分だけレベルゲージが増加する。

## スコアアップの流れ

### A 早めのLV.16到達を心がける

レベルゲージを増やしてレベルを上げていくと、最高で16になる。レベルは取得する得点に倍率として掛かるので、早めに上限を目指す。そのため、レベルアップをしている最中はJUSTICE SHOTをあえて避け、そのほかのショットで倒す。

### B 敵弾コンボ数を上げまくる

ペダルを踏むと、敵弾を見て撃ち落とせるようになるが、撃った敵弾の数が敵弾の得点（100点）に倍率として掛かる。この敵弾コンボ、ミスしない限り途切れることは無く、最大255まで上昇する上、レベルによる倍率も掛かるのだ。ノーミスでゲームを進めよう。

### C JUSTICE SHOTを狙う

本文で説明した通り、素早くJUSTICE SHOTで敵を倒すと高得点が得られるほか、E・Sゲージを大幅に回復（約1秒分）させることができる。レベルが最高値になったら、JUSTICE SHOTを狙い続けること。それ以外でも、E・Sゲージを回復させたい場面では狙おう。

**まとめ：**高得点を得るための基本項目は、上の通り。得点倍率のレベルが16になるまではAとBを並行して実践し、レベルが16になった時点で、AをCに切り替えてJUSTICE SHOT狙いで進めていく。最初から最後まで、Bだけは継続して実践していこう。

## より多くの敵弾を撃つために

敵弾が大量にばらまかれる場面を狙ってペダルを踏み、効率良く敵弾コンボを稼ぐ。

目安として、最初はマシンガン兵（大量の弾を撃ってくる）を見つけたらペダルを踏み、敵弾を撃ち返そう。マシンガン兵が続けざまに配置されている場面では、サイト完成が早い敵から順番に、JUSTICE SHOTで倒しながらペダルを踏んでいくといい。

一斉に撃たれた弾が画面内から消えると、次の弾幕射撃が行なわれるまで少し間があるので、踏みっぱなしにせず弾幕が切れたらペダルを離して踏み直す。また、E・Sゲージの分量にも気を配ろう。

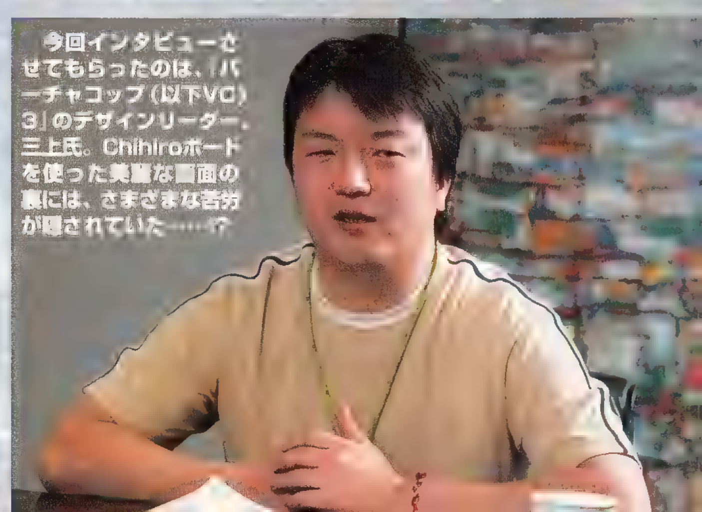

あまり弾を撃たない敵に対しては、ペダルを踏んでもE・Sゲージのムダ！


安全第一のクリア重視とは、ペダルの踏みどころが変わってくる。

VIRTUA COP3 DESIGN LEADER

# バーチャコップ3 デザインリーダー 三上岳彦氏インタビュー

今回インタビューさせてもらったのは、「バーチャコップ（以下VC）3」のデザインリーダー、三上氏。Chihiroボードを使った美麗な画面の裏には、さまざまな苦労が隠されていた……!?



## 大したことしてません!?

――本日はよろしくお願いします。では早速、『VC3』で担当されたお仕事についてお聞かせください。

**三上** 肩書きは「デザインリーダー」です。具体的には、ステージ、背景を作る作業を担当していました。後は、まぁ一番大きな部分ではゲーム中のライト（光の当たり方など）の設定といった部分を担当しました。デザインリーダーというと、「キャラクターをこうして」とかいろいろ重要なことを決めたりするんでしょうが……あんまりそういうことは担当していませんね（笑）。『VC3』は続編モノで、『1』、『2』とデザインをしている人間が居ましたので、そちらの方が私よりレイジやスマーティについては当然詳しいですし、軍事関係といった部分にも詳しかったので。正直私は大したことしてない（笑）。

――そうなんですか（笑）？ では、お話に出たライティングについての苦労話などありましたら、お教えください。

**三上** 結果的には良いものになったと思うんですが、途中までは苦労しました。今回はChihiroボードを使っているのですが、ポリゴンが多く出せるようになったとか、テクスチャーもいっぱい描けますとか、パワーアップした部分は多いです。ライティングに関していえば、今までのボードではできない表現ができるようになった半面、新ボードということで、作っていて分からない部分も多くて。うまく使えばスゴいことができそうだよ、という情報は入ってくるんですけど、実現するにはなかなか技術的に難しくて。プログラマーと共に大変な苦労をしました。

# NORMAL MISSION
## Stray cat
## AREA1 Bank

銀行の奥に進むと、巨大な金庫の前に陣取る、敵の親玉ブランドの姿が……。市民の安全を確保しながら追い詰めろ！

### 銀行のカウンター

「SIMPLE MISSION」よりも多くの一般市民が登場するので、出現場所を覚えておきたい。

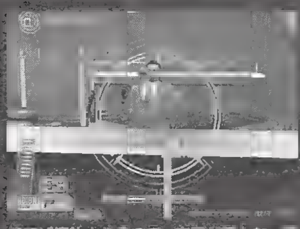
銀行に入って、最初に画面左奥のポイントが左の奥に向くカメラが右に移動し、右側から敵の姿が見えてくる。ここで、振り向きざまに攻撃してくる敵の足元を市民が通過するため、一発撃つ手を止めるのが無難。特にSPOINTに陣取るために敵の足元を狙ってはいかず、確実に一発で仕留めるのが狙い。狙い打ちを入れるのは危険。

市民が走り去った後で、たたみかけるように敵兵が現れる。そんな中、カウンターから出現する場面は、いかにも市民がひょっこり現れそうに思えるが、この最初のカウンターからは敵が現れるのみ。

その後、一度カメラが2階を映して、同じ一階のカウンターが大映しになったときに、いきなり人質を盾に取って出現するので身構えておくこと。ただし、この敵は少し待っていれば人質を解放するので、安全に倒すことができる。



振り向いた敵に撃ち込むと、市民がワラワラ現れる。無理な追い打ちは禁物(?)し。



待てば解放されるので、市民が盾となっている間に無理に撃つ必要はない。

### エスカレーターホール

カメラが右方向に動いて続々現れる敵を倒していくと、カウンターの中には盾にされた人質が居る。これは待っても解放されないタイプなので、攻撃を受ける前にさっさと倒してしまおう。武器を持つ手を狙うのが手っ取り早いなら、的として大きい頭部を狙い撃つこと。



このように敵が市民の真後ろに頭を出している場合は、待っても解放されない



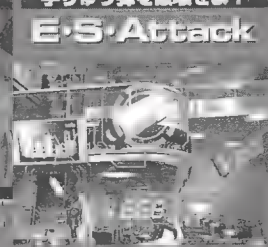
エスカレーター上の敵は、ピストル兵の前に敵弾を避ける。安全のためにもペダルを。

この市民を救った後、視点が2階に変わって左の方に移動すると、エスカレーター上の敵が撃ってくる。サイトが完成するまでが早いので、カメラが左に移動したらペダルを踏むといい。

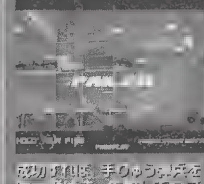
金庫前にはLIFEがある。盾にされた市民を助けた後に現れる敵が持っているが、逃げ出した市民の動きがいやらしいので、ペダルを踏んで安全に回収したい。

### 手りゅう弾を破壊せよ！ E・S・Attack



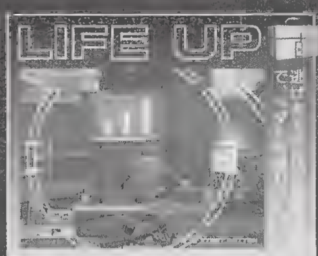


手りゅう弾は全部で三つ。静止しているので落ち着いて破壊すること





成功すれば、手りゅう弾兵を吹っ飛ばす。失敗してもプレイヤーのライフは減らないが、ローカルポリスを巻き添えに殺し込んでしまうぞ！



LIFE UP

### トレーラー

ブランドを追い詰めたと思った矢先に、トレーラーが突っ込んでくる。ここではM629が手に入る。敵の盾はかなり耐久力が高いので、M629でも数発の撃ち込みが必要だ。盾から出ている頭などを狙って倒していこう。



右下に居る敵が、M629を出す。回収後は6発という弾数に留意して使おう。

## ある日突然できました？

――過去のインタビューでも話が出ましたが、やはり新ボードへの移行というのはどなたも苦労されるようですね。

**三上**　思った通りに作れたのは、プロジェクトの後半になってからですね。ようやくライトに関して技術的にもさまざまなことができるようになって、僕自身も作りながら知識を付けていった感じです。一番注意していたのは、キャラクターの立体感を出す、ということなんですが、最初のころはなかなか思ったようにいきませんでした。

――いろいろと試された中で、次第に完成されていった感じでしょうか。

**三上**　できるようになったのは、「あるとき突然」ですね（笑）。去年の8月くらい。それまではずーっと、「Chihiroっぽくない」とか「見た目があんまり格好よくないよね」とか、いろいろと社内でも厳しい意見があったんですが……。ライトが何とか思い通りになって、そこから一気に180度クオリティが変わりました。

――それは意外ですね。やはり完成されたものを最初に見た印象からか、「キレイな画面」というのがイメージだったんですが。

**三上**　いや、途中までは綱渡りでしたね（笑）。ホント危なかったです。

――ゲームセンターでプレイしていても、デモ画面などで足を止めて見ているお客さんが多く、やっぱり印象に残るグラフィックだと感じたんですが。

**三上**　『VC3』はほかのゲームに比べて、暗いステージが多いじゃないですか。でも、いくら暗いステージだからといって、ライトまで暗くしてしまうと見づらくなりますよね。そうなると、だれもプレイしてくれないと思うんです。なので、画面内のキャラクターに対しては、少しでも見やすいハイライトが入るように注意しました。そうすることで立体感も出ますし。

――ハードミッションなどは特に暗い背景ですよね。

**三上**　そうですね。それから、ゲーム中のほとんどの敵は軍服を着ていますよね。軍服って、やはり目立たないための服装なんで、色調などが地味じゃないですか。なので、どうしてもライトを強めにしないと、見づらくなって厳しい部分があったんです。

暗い場面でも、ライティング次第ではプレイヤーが見やすくなる。これも苦労のたまものだ。



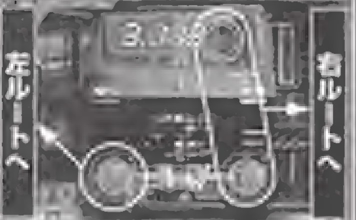
しつこく現れる刺客
# GALE ゲイル

ここではSIMPLE MISSIONに無かった攻撃をしてくるので、注意！

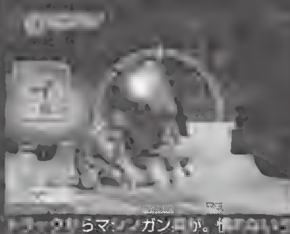


ジャンプキック！ サイト[illegible]

### トラックを阻止せよ！
## E・S・Attack

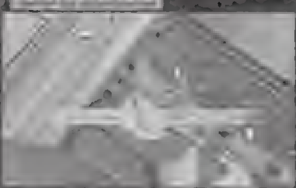



[illegible]



トラックからマシンガン[illegible]

ろでペダルを踏もう。JUSTICE SHOTで倒し、[illegible]



[illegible]

### 鉄骨の軌道を変えろ！
## E・S・Attack



## 右ルート

右タイヤ[illegible]から撃ち[illegible]始し、成功したらこのルートへ。

こちらのルートの方が、比較的[illegible]。一カ所、LIFEが回収で[illegible]にLIFEが隠れている。2[illegible]で忙しいので回収しづらい。




イベントの成否によって鉄[illegible]その後の地形が少し変わる。



待[illegible]ても人[illegible]頭[illegible]手を狙[illegible]



失敗すると鉄骨はバーチャコップの上に落[illegible]り[illegible]、LIFEがマイナスされる!!

## 目に見えないライティングの苦労

─[illegible]変わりますが、本作では[illegible]挿入されるデモムービーも同時期ですが、その辺りの[illegible]したか？

**（ここで同席の大江ディレクター乱入）大江**　ムービーって場面の切り替わりに入るアトパタイズのことか

─え、そうです。

**三上**　あれにはほとんどかかわってないですね。

**大江**　でも、最終的には三上がライティングをして、格好いいものにはなったんですよ。さほど三上も言ってましたが、ライトによってホント見た目が違ってくるんですよ。

**三上**　ああいったお芝居シーン、アトパタイズやデモムービーって、やっぱりコンピューター上で作っているものなんで、部分良くウソを付いていることがあるんですよ。というのは、キャラがAというカットではこっちでお芝居していたんだけど、Bというカットでは、見栄えが悪いから違う場所でお芝居させたり、とか。また、AとBで違う方向を向いていたり。そういう、プレイヤーからの見え方を重視した作り方をしているときに、その部屋のライトの当て方を考えないと、顔が真っ黒になったり、目だけ光ったりしてしまうんです。なので、そういうところはカットごとにムービー担当のデザイナーと一緒に調整していって。で、調節が終わると大江さんが「かっこ悪い」とか好き勝手なことを言ってですね……。

**大江**　言ってないじゃん！ そんなにね（笑）。

**三上**　ライト次第で大きく印象が変わるので、キレイに見えても本当はあまり作り込んでいなかったり、ということもあるんですよ。特にステージ背景などは、それほど精密なテクスチャーが貼ってなくても、ライティングをすませれば雰囲気が出たり……。そういった感じでやってきました。

─なるほど。本日は大江さんも含め、面白いお話をありがとうございました。

**三上・大江**　どうも、お疲れさまでした！

### PROFILE

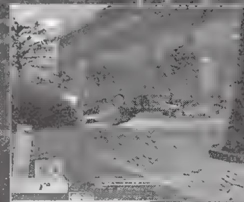
**三上 岳彦氏**

株式会社SEGA-AM2 [illegible]。代表作と経歴「シェンムー 一章 横須賀（DC）」ステージデザインリーダー、「シェンムーII（DC）」デザインディレクター、など。



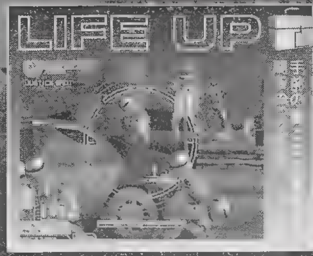
## 左ルート

E・S・Attack失敗or左タイヤから撃ち込み始めるとこのルートへ。

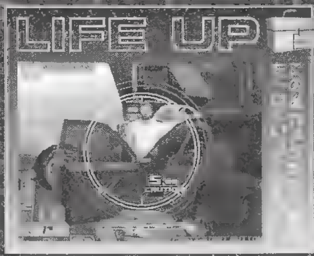


このルートは敵の前を市民が横切る場面が多く、誤射の危険性が高い。右ルートよりも難しいが、LIFEが2回手に入るチャンスが魅力だ。

最初のLIFE兵は、手前の敵との交戦中、画面奥で市民を追いかけながら現れる。最初に現れるのは市民なので慌てて撃たないように。

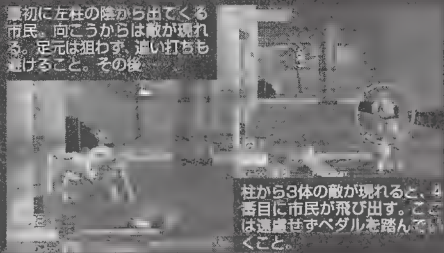



二人目のLIFE兵は、[illegible]でM629を出す。開いたパトカーのドアの背後で、人質を盾にして姿を現す。それぞれ、待てば人質を放すが、アイテムを撃てる時間は短い。アイテムが出たら、ペダルを踏んで撃っていこう。




M4を回収した後は、市民を画面内に残したままで敵と交戦となる。M4は散弾なのでサイト付近の市民を巻き込む可能性があるため、まずは武器チェンジしておくこと。

注意すべきは、柱の陰から現れる敵を順次3体倒した後で、市民が左から走り出てくる場面。市民が右に逃げていくときに左から敵が現れ、次に右からも敵が現れる。この右から出てくる敵を倒すときは、ペダルを踏もう。



最初に左柱の陰から出てくる市民。向こうからは敵が現れる。足元は狙わず、追い打ちも避けること。その後

柱から3体の敵が現れると、4番目に市民が飛び出す。ここは遠慮せずペダルを踏んでいくこと。




## AREA 3 Subway

犯人グループを追い詰め、地下鉄構内へ。逃げ遅れた多数の市民に注意して追撃せよ！

### 階段から地下鉄へ

左写真の場面で出るM629は、ボス戦で使えるので回収しよう。ただし、ここでも即座に武器チェンジ。右にカメラが動くと、逃げ遅れた市民に紛れて、左右から敵が現れる。敵が飛び出す度に、こまめにペダルを踏んで安全に狙撃していく。



階段下の柱の前にいるマシンガン兵がM629を出す。回収してすぐ武器チェンジ。

### 改札を越えて

改札を越えると、最初は誰もがハマる落とし穴。カメラが右を向くと、そこには大量の市民が倒れている……と思いきや、私服の敵が二人紛れているぞ！　周囲の市民を撃つとミスになるので、ペダルを踏んで慎重に狙撃しよう。その次の赤兵も同様に。

### 改札の前

ここでは鉄格子の向こう側に敵が現れる。撃った弾が鉄格子に当たると、敵に着弾しないので、狙った敵が倒れることをきちんと確認するまでは、油断しないように。

最初の改札では、向こう側から敵が続々と現れる中、一人だけ駅員が紛れてひょっこり現れるので注意。

次にガラス張りのチケットオフィスがクローズアップされ、ここで急に立ち上がって現れる敵は人質を盾にしている。待っても人質を放してくれないタイプなので、人質の肩越しに倒そう。この後、二つ目の改札では、最初に左から走り出てくるのは市民なので覚えておくこと。

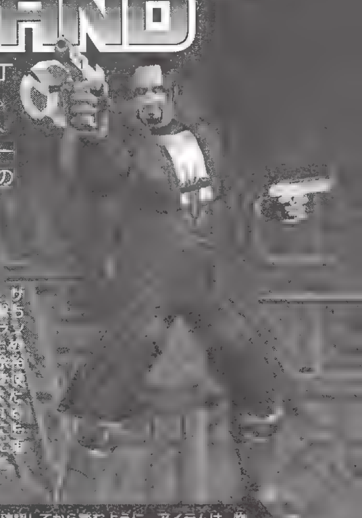




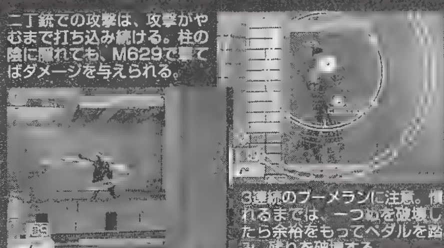


## NORMAL MISSION BOSS BRAND

金色に輝く2丁銃は彼の趣味。本来の戦法は、器用に操るブーメランとボムの連携攻撃だ。



ザコを処理しながら、逃走するボスを追ってダメージを与えていく。重宝するのは、地下鉄の入り口で回収したM629だ。大ダメージを与えるだけでなく、柱を貫通してボスにダメージを与えられる。ブーメランは一つ[illegible]ンで、最高3連続で飛んでくるので、ペダルを踏んで確実に撃ち落とすこと。



二丁銃での攻撃は、攻撃がやむまで打ち込み続ける。柱の陰に隠れても、M629で撃てばダメージを与えられる。

3連続のブーメランに注意。慣れるまでは、一つ目を破壊したら余裕をもってペダルを踏み、残りを破壊する。




### アイスバック型ボムを狙え！
### E・S・Attack

ライフゲージを削り切ると、最後のあがきで攻撃を仕掛けてくるぞ！



床を滑ってくる三つのボムを破壊する。慎重に見れば難しくないはずだ。

振りかぶった手に持つボムに命中すると、E・S・Attackが2回あることを忘れずに！

**TO BE CONTINUED……**

VC3 アイテム回収を確実に行なうため、ペダルを使うこともあるだろう。このとき、あらかじめ踏んだまま敵を倒さず、アイテムが出現したことを確認してから踏むように。アイテムは、物や敵などのキャリアを撃っても、すぐ判定が出現しないため、ペダルを踏んだ状態で出そうとすると、E・Sゲージをムダに消費してしまうぞ！

# 『闘婚』システム、重箱の隅をつつく

新豪血寺一族 闘婚 Matrimelee™

今回は、対戦で大きく影響するシステムを、ぐぐっと掘り下げて解説しよう。また、連打キャンセルを利用した、キャラ別連続技も紹介。これを利用すれば、連係&連続技のバリエーションが大幅UPだ！

Text 一茶闘婚部

**新豪血寺一族 闘婚～Matrimelee（マチュリメレー）～**
■メーカー：ノイズファクトリー/プレイモア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：3月18日（稼働中）
■使用基板：MVS



## インプレッション

[illegible]

『闘婚』風

## システム関連ちょっといい話

[illegible]

### ジャンプの応用

小、中ジャンプは軌道が鋭い代わりに、着地時に5Fの硬直がある。これは、ジャンプ攻撃を出した場合も同様で、必ず残ってしまう（着地した瞬間に必殺技で硬直をキャンセルすることができない）。

また、入力の際に下方向を必要とする中、大ジャンプは、ジャンプまでが少し遅い。これは、完全にしゃがんだ状態からしか前述の2種類のジャンプができないため、完全にしゃがむまでの時間[illegible]がかかるせいである。

## 4種のジャンプ特性

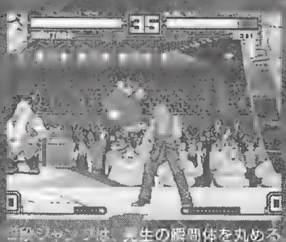
| 種類 | 発生（ジャンプまで） | 着地硬直 |
|---|---|---|
| 小ジャンプ | 5F | 7F |
| 中ジャンプ | 9F | 7F |
| ノーマルジャンプ | 5F | なし |
| 大ジャンプ | 9F | なし |

※F=フレーム、ジャンプの発生は立ち[illegible]

逆に、しゃがみ状態から最速で小ジャンプやノーマルジャンプを出したい場合は、[illegible]ち状態を待ってから上方向に入れる必要があるぞ。

最後に、2段ジャンプについて。2段ジャンプは、小ジャンプ→大ジャンプなど、異なるジャンプに移行可能なのは先月号でも少し触れた。これは、[illegible]ジャンプ攻撃を相手に当てて、[illegible]地前に[illegible]の[illegible]ジャンプキャンセルする方法でも[illegible]。

[illegible]になる着地の硬[illegible]は、[illegible]ジャンプの硬直が残る。[illegible]ノーマルジャンプ[illegible]小ジャンプとした場合は、着地に小ジャンプの硬直[illegible]5F[illegible]するといった具合。



[illegible]ジャンプは、発生の瞬間体を丸める。この間は一瞬だが無敵状態となる。重要



小or中ジャンプは技を出していなくても、着地に硬直があるので……

しゃがみDやスライディングなど、地上技でも確定反撃に[illegible]を付けよう。

### ストレス爆発の活用

●発生条件

ストレス爆発とは、完全[illegible]で攻撃判定を持つ状態の[illegible]、[illegible]発条件を詳しく説明すると「ストレスゲージが1本完全にたまってから、そのキャラが地上で動きを止めた瞬間に発生する」となる。

例えば、[illegible]で相手の攻撃をくらった際にストレスゲージがたまった場合は、着地後に爆発、といった具合だ。

●仕込み

この発生条件を利用した[illegible]法を紹介しよう。まず、挑発でストレスゲージをためて爆発前に前転（以下、爆発を仕込むと表現）。すると、前転後にストレス爆発が起こるのだ。相手の裏に回り込むよう前転すれば、反撃失敗の[illegible]技に爆発がヒットするので[illegible]ほかにも挑発後→ジャンプ通常技or必殺技など、あらゆる技に仕込むことができる。

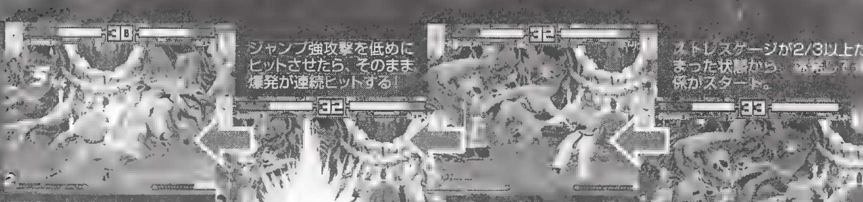
●活用&応用

爆発をノーマルor大ジャンプに仕込むと、着地にスキが無い。着地後再度ジャンプすれば、爆発は起こらず仕込んだままの状態をキープできる。

例えば、挑発→（爆発仕込み）小ジャンプ→2段（ノーマル）ジャンプ→前転→爆発、といった具合に、爆発ポイントを自在に制御できるぞ。



ヘイヘイ、下の連続技見てくれた？ システムの穴を探せば、こんな連続技も可能なんだぜ！ 次号は、ダッシュ攻撃の性能変化を特集しちゃう予定。楽しみにな!!



ストレスゲージが2/3以上たまった状態から、[illegible]係がスタート。

ジャンプでキャンセル[illegible]爆発仕込みを[illegible]しなが[illegible]スキを[illegible]び込む。

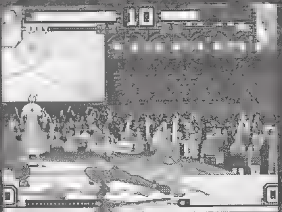
ジャンプ強攻撃を低めにヒットさせたら、そのまま爆発が連続ヒットする！

爆発後、レバー入れ攻撃で追撃。ストレスシュートまで連[illegible]になるキャラも居るぞ。

**Tips**

**ストレス爆発の法則補足**：ストレスゲージを能動的にためる方法には、挑発のほかには攻撃を相手にガードさせるというものがある。着地に硬直の無いノーマルor大ジャンプ攻撃で、ピッタリストレスゲージをためた場合は爆発が仕込まれた状態になるので、ジャンプや前転などで爆発タイミングをズラそう。反撃しようとする相手に、ストレス爆発がヒットするぞ。

新豪血寺一族 闘婚〜Matrimelee〜


連打キャンセルできる技が条件。しゃがみBは連打キャンセルできないキャラが多い。

## 連打キャンセルの仕組み

連打キャンセル可能な技を連打し、その最中に立ちとしゃがみを切り替えながら、再度そのボタンを押す。すると、その技の硬直をキャンセルできることが判明した。

この現象を利用しつつ同時押しを使えば、自作のコンビネーション(?)を作れるぞ。

例えば、クララなら近距離立ちA×3→しゃがみC→強ドリーム・マインド・ブーメランなどの連続技が可能。このとき、しゃがみCの入力はA+Cボタン同時押しとなる。

これを、しゃがみB→立ちDとつなげたい場合は、二つ目のD部分がB+Dボタン同時押しとなるわけだ。

ちなみに、連続技にはならないが、連打キャンセル可能技→(しゃがみ)ごっつい攻撃という連係も可能だ。この連係は、技の間に適度なスキがあるので、カウンターで当てることもできるのだ。ごっつい攻撃が当たる場合もある。なお、ごっつい攻撃に連係させる際には、三つボタン同時押しが必要となるぞ。


これを利用すれば、ごっつい攻撃を交ぜた連係も可能。

連打キャンセル活用

# 新・連続技指南

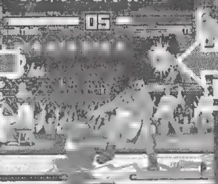
これを利用すれば、[illegible]

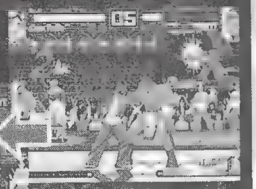
## 連打キャンセル式 簡単ヒット確認連続技

| キャラ名 | 連続技内容 |
|---|---|
| 光 | 近立ちA×2→しゃがみB→弱クロノグラフ |
| オロフ | 近立ちB×2→しゃがみC→ビートヴァ(A or B or C)or弱ヴァニザディエーニィー |
| 文太郎 | 近立ちA×2→しゃがみB→遠立ちD→激速! スライダー |
| 真太郎 | 近立ちA×2→しゃがみC→ダブルハンマーorストレスシュート |
| 陳念 | しゃがみA×2→近立ちB→→+B→強烈光拳orストレスシュート |
| 千滋 | しゃがみB×3→遠立ちA→遠立ちC→弱一尺布打→立ちごっつい攻撃→激杖十字突きorストレスシュート |
| お梅 | 近立ちA×2→しゃがみC→↘+B→強岩砕歯 |
| お種 | 近立ちA×2→しゃがみC→ストレスシュート |
| お種 | しゃがみA×2→しゃがみC→ストレスシュート |
| バッファロー | 近立ちA×2→しゃがみB→弱タックルブロー |
| アニー | 近立ちA×2→しゃがみC→→+A |
| クララ | 近立ちA×3→しゃがみC→強ドリーム・マインド・ブーメラン |
| キース | しゃがみA×2→近立ちC→遠立ちC→→+D→ストレスシュート〜追加攻撃 |
| 礼児 | しゃがみA×2→近立ちD→ストレスシュート〜追加攻撃 |
| 才蔵 | しゃがみA×2→近立ちB→D→D→↘+B→一発奥義→(ダッシュで押す)→ダッシュパンチ→胃炎裂傷斬 |
| ジミー | 近立ちA×2→しゃがみB→弱ヒート・ハリケーンorストレスシュートor一発奥義 |
| リン | 近立ちA×2→しゃがみB→弱炎煉拳 |
| エリアス | しゃがみA×3→遠立ちC→ストレスシュートor一発奥義 |

※文字色の違う部分は、同時押しを使用してつなぐ。「近」は近距離技、「遠」は遠距離技を指す


後は、これをキャンセルして必殺技などにつなげば完成だ。


立ちAからなので、キャラがしゃがんでから、A+Cのボタンを同時押し。


まずは連打キャンセルできる技を数発当てて連続技スタート。

## 連続技作成時の注意点

同時押しを使用するせいで、注意すべきポイントが二つある。それを解説しよう。

まず一つ目。近距離立ちA→しゃがみBなど、弱攻撃から弱攻撃に連打キャンセルする場合。連打キャンセル後は、A+Bボタン同時押しをする必要がある。この時、レバーをニュートラルor真下に入れて、特殊技のレバー方向と同じにならないようにしよう。

次に二つ目。近距離立ちB→しゃがみCorしゃがみB→立ちCの連係は不可能。B+Cボタン同時押ししなければならないため、[illegible]の入力と重複してしまうせいだ。[illegible]

Let's チャレンジ

## 特訓! コマンド入力

| | | |
|---|---|---|
| Lv.1 | 才蔵〔一発奥義〕 | ↗↙↗↙+D |
| Lv.2 | お梅〔禁じ手〕 | ↓↘→↓↘→↓↘→+C |
| Lv.3 | 文太郎〔一発奥義〕 | ←入れ続け(B・D)×2 |
| Lv.4 | 千滋〔一発奥義〕 | BD・B・B・D |
| Lv.5 | アニー〔一発奥義〕 | ←→+A↗↘+C |
| Lv.6 | 陳念〔禁じ手〕 | ←↙↓↗↘→+D |

〔ストレスシュート〕や〔一発奥義〕、〔禁じ手〕など、斬新なコマンドが数多く存在する豪血寺の世界。全キャラのコマンド入力を試した人は、あまり多くは居ないハズ。

そこで、難度をレベルで分けてチョイスしたのが左のカコミ。見た目が面白いものから、ちょっとしたコツが必要なもの、単純にコマンドが複雑なものまで、いろいろあるので試してみよう。この修行を乗り越えれば、2Dゲームは余裕かも? 君はどこまで出せるかな?

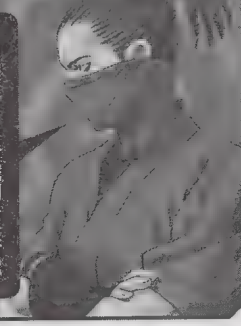
難度最強! 陳念の〔禁じ手〕は、怒り爆発中限定&ストレスゲージ2本消費。




ストレス爆発がヒットしたときに入力できれば、空中追撃になるのだ。ただし激ムズ〜!

腕っぷしに自信はあるかい?

# 奥義継承



拙者、日々対戦相手を研究しておる。中には難しいコマンド入力を必要とするキャラも居るらしいが、君たちは全部できるかな?

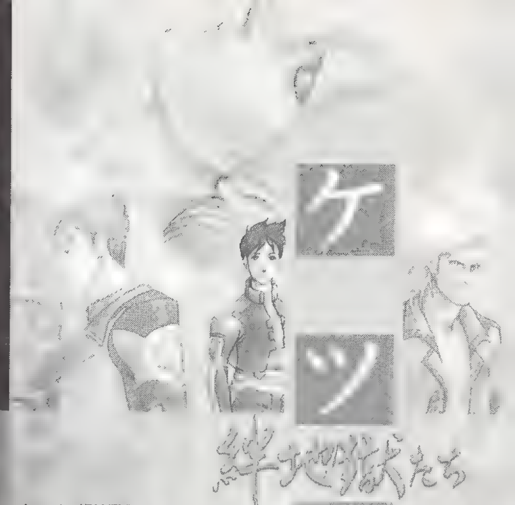
Tips 魅惑のコマンドたち: 豪血寺の世界には、まだまだ面白いコマンドがたくさんある。オロフの〔一発奥義〕←↙←→+AorCや光の〔一発奥義〕↓(ニュートラル)↓↘+D、ポチの〔一発奥義〕←→←→←→←→、陳念の〔ストレスシュート〕A押し続けB押し続けC押す、お梅の〔一発奥義〕↗↘←→+ACなど、今までに見たこともないようなコマンドが満載。ぜひ、挑戦してみよう。

# 関西の凄腕シューター キティ大氏接戦の末、勝利！

**スコア** 359,637,374　**ステージ数** 2-5ALL

**スコアネーム** キティ大（アババ天神橋店）


TYPE-A



**ケツイ　絆地獄たち**
■メーカー：ケイブ／AMI
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発売日：2003年1月21日（稼働中）
■使用基板：オリジナル基板

Text：ケツイチーム

## 優勝者コメント

1位が取れてうれしいです。最初は裏の2周目クリアをして申請するつもりでしたが、やり込んでいくうちにちょっと無理だなと思ったので、通常の2周クリアでできるだけ高い点を出すという方針にしました。KMTさんという方が残機6でクリアされたという話を聞いて、これは負けたなと思いましたが、トップが取れてよかったです。これからは裏の2周目クリアを目指してがんばっていきたいと思います。

## 優勝者への質問あれこれ

スコアを出したときの点数効率

| ステージ | 点数 |
|---|---|
| 1-1 | 18,000,000〜 19,000,000 |
| 1-2 | 47,000,000〜 50,000,000 |
| 1-3 | 90,000,000〜 95,000,000 |
| 1-4 | 126,000,000〜132,000,000 |
| 1-5 | 214,000,000〜220,000,000 |
| 2-1 | 230,000,000〜236,000,000 |
| 2-2 | 245,000,000〜250,000,000 |
| 2-3 | 275,000,000〜284,000,000 |
| 2-4 | 305,000,000〜315,000,000 |
| 2-5 | 355,000,000〜380,000,000 |

**Q：最終的にはどのくらいのスコアが目標ですか？**
A：通常2周は4億点を目標に。裏の2周目は1度クリアできればいいかな、と思ってます。

**Q：これまでに何回くらい2周目（通常、裏の2周目を合わせて）をクリアしたことがありますか？**
A：通常の2周目は10回以上はクリアしました。裏の2周目はまだクリアできません。

**Q：裏の2周目にはどのくらいの頻度で行けますか？（すべて裏の2周目を目指すと仮定して）**
A：調子が良くて5回に1回くらいです。

**Q：1周目の自己ベストは今どのくらいですか？**
A：2億2000万くらいです。

**Q：ゲーム暦はどれくらいですか？**
A：7年くらいです。

**Q：初めてハイスコアを意識してプレイしたゲームは何ですか？**
A：『STRIKERS1945』です。

**Q：現在ライバルと考えるスコアラーは？**
A：ノーコメントでお願いします。

### TYPE-A上位3人

| 順位 | ステージ数 | スコア | スコアネーム |
|---|---|---|---|
| 1位 | 2-5ALL | 359,637,374 | キティ大（アババ天神橋店） |
| 2位 | 2-5ALL | 346,824,231 | WSM-お茶まにあ-KMT（ゲームセンターZERO） |
| 3位 | 2-5ALL | 329,775,551 | ダメシューターK.K（ゲームセンターB-1） |

### TYPE-B上位3人

| 順位 | ステージ数 | スコア | スコアネーム |
|---|---|---|---|
| 1位 | 2-5 | 347,774,411 | いまきち（GAMEinナミキ） |
| 2位 | 2-5ALL | 300,497,726 | けいえむ（[illegible]） |
| 3位 | 2-5ALL | 271,762,659 | Blue-Forest KTY（ハイテクセガ[illegible]） |

**[illegible]**

11位 ふみ@sin.ne.jp
22位 MKN-麻生
33位 HAM
44位 黒ルナ
55位 fake@肺炎中
66位 [illegible]男塾　恭子ちゃん
77位 EAP
88位 BAN
99位 F.F

## スコアトライアル総評

今回のスコアトライアルでは、2種類ある2周目がプレイヤーに大きな悩みをもたらしたといえる。

裏の2周目は、通常の2周目より難度が大幅に上がり、ザコ敵の撃ち返し弾が増える。これを利用して大幅な倍率アップができるため、通常の2周目より明らかなスコアアップが見込める。このため、裏の2周目への厳しい条件にもかかわらず、パターンを作り直すプレイヤーも居た。しかし、通常の2周目には居ない最終ボスがプレイヤーの大きな壁となり、クリアを阻んだ。この最終ボスを撃破することが容易でないことに感じたプレイヤーの多くは、締切を考慮して通常の2周目でパターンを完成させた。

この原稿を書いている時点では、まだ裏の2周目クリアは出ていないようだが、じっくりとパターンを練り込み、撃破してほしい。

## ケイブ広報TYPE-C氏総評

スコアトライアルにたくさんのご応募をいただき誠にありがとうございました。

スコア稼ぎのシステムが難解だったこともあって少し心配でしたが、皆さんの果敢なチャレンジと好成績をもって終了できたことを大変うれしく思います。

結果を見ると、ロック時間に優れているAタイプが上位を占めた感じですが、Bタイプで裏の2周目に突入したプレイヤーの方もいらっしゃったのには驚かされました。

スコアトライアルはこれで終了ですが、上位の方々だけではなく、今回参加してくださったすべてのプレイヤーの皆さんに感謝します。本当にありがとうございました。

**PROFILE**
【TYPE-C】
1966年生まれ。長野県出身。主にアーケードやモバイルの広報を担当している。

**ゲー事典** **スコアトライアル基本ルールのおさらい**：工場出荷設定（デフォルト）、一人プレイ、点数優先で集計。同点数の場合は、面数の高い方に高い順位が与えられる。同一人物による複数応募は点数の高いものを優先　締切は平成15年4月20日当日消印有効。

## ケツイ 絆地獄たち スコアトライアル TOP 100

| 順位 | スコア | スコアネーム | タイプ | ステージ数 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 359637374 | キティ大 | A | 2-5ALL |
| 2 | 347774411 | いまきち | B | 2-5裏 |
| 3 | 346824231 | WSM-お茶まにあ-KMT | A | 2-5ALL |
| 4 | 329775551 | ダメシューターK.K | A | 2-5ALL |
| 5 | 309566601 | [illegible] | A | 2-5ALL |
| 6 | 300497726 | けいえむ | B | 2-5ALL |
| 7 | 279957141 | USM-TaKL | A | 2-5ALL |
| 8 | 279879724 | DUO◎ | A | 2-5ALL |
| 9 | 271762659 | Blue-Forest KTY | B | 2-5ALL |
| 10 | 271482444 | イモムシ3号 | A | 2-5ALL |
| 11 | 271073009 | ふみ@sin.ne.jp | A | 2-5 |
| 12 | 269328854 | 初クリア記念&ゾロ目賞狙い | A | 2-5ALL |
| 13 | 259108858 | 某所専門学校生@こり押し | B | 2-5 |
| 14 | 247252005 | 2-5ボス0ドット、倒したがって! | B | 2-5 |
| 15 | 246211750 | 両眼 1日2~3回 | B | 2-5 |
| 16 | 245904964 | 醜!!男塾 FRK | B | 2-5ALL |
| 17 | 227029976 | 醜!!男塾 珍ポリオ | A | 2-5 |
| 18 | 226036976 | USM-ぼぶ@麻帆良学園さんぽ部員 | B | 2-5 |
| 19 | 224077154 | MKN-EMB | B | 2-4 |
| 20 | 223531356 | むっつり | B | 2-4 |
| 21 | 223275120 | まーにゃ | B | 2-5 |
| 22 | 220968048 | MKN-麻生 | A | 2-4 |
| 23 | 220620870 | WSM-アサミ-MKZ | B | 2-5 |
| 24 | 214000732 | WSM-Y.S.333 | A | 2-5 |
| 25 | 207438368 | SND"4"-F.O | B | 2-5ALL |
| 26 | 206590622 | なぐもへ@麻帆良学園指導教員 | A | 2-3 |
| 27 | 205415618 | DIS | B | 2-4 |
| 28 | 203132634 | WSM-どんぐりす | B | 2-4 |
| 29 | 200981242 | COPE-かえで | A | 2-4 |
| 30 | 197270731 | AXL@麻帆良学園馬術部員 | B | 2-4 |
| 31 | 192406516 | BST-ダメ人間 | B | 2-4 |
| 32 | 188391347 | S.O | B | 2-3 |
| 33 | 187171183 | HAM | A | 2-5 |
| 34 | 187042094 | オベクソと○○狂やってる場合じゃないって | B | 2-3 |
| 35 | 184945699 | MJN-T.Y | B | 2-4 |
| 36 | 182033154 | COPE-かえで | A | 2-3 |
| 37 | 177686731 | フクヒラさん | B | 2-4 |
| 38 | 173174808 | JK | A | 2-3 |
| 39 | 172850940 | 京大(理)合格記念 EGA | B | 2-5 |
| 40 | 171056852 | HGA-KHC@ぱわー不足 | A | 2-4 |
| 41 | 166427717 | [illegible] | B | 2-4 |
| 42 | 166149025 | HIG すけきよが13人 | B | 2-4 |
| 43 | 162478895 | MIK | B | 2-4 |
| 44 | 162054766 | 黒ルナ | A | 2-4 |
| 45 | 160054645 | F.M | A | 2-4 |
| 46 | 158827328 | 冴上貴司/F 氷の刺 | A | 2-3 |
| 47 | 154971603 | BON | A | 2-3 |
| 48 | 152733518 | K.H | A | 2-2 |
| 49 | 152554519 | 醜!!男塾 チャック橘父 | B | 2-5 |
| 50 | 150523698 | S.N | B | 2-4 |
| 51 | 139486156 | H.H | B | 2-5 |
| 52 | 129189928 | SOW | A | 2-3 |
| 53 | 128264163 | エイセス(EIS) | A | 2-2 |
| 54 | 125531906 | AYU | A | 1-5ALL |
| 55 | 123439037 | fake@肺炎中 | B | 1-5 |
| 56 | 122326915 | BM-T.Y! | B | 2-2 |
| 57 | 115972620 | 元・ヒビ割れみーふぁ | B | 1-5 |
| 58 | 113754668 | ROM | A | 1-5 |
| 59 | 109910193 | OTU | A | 1-5ALL |
| 60 | 109885805 | 式@式神組組長? | B | 1-5 |
| 61 | 108356972 | Acht@麻帆良学園剣道部員 | A | 1-5 |
| 62 | 105300033 | 藤@わしを式神組と呼ぶんじゃねえ! | A | 1-5ALL |
| 63 | 104318902 | WNA | A | 1-5ALL |
| 64 | 101287209 | 八雲さつき | B | 1-5 |
| 65 | 98700934 | DDS | B | 1-5 |
| 66 | 91357102 | 醜!!男塾 恭子ちゃん | A | 1-5 |
| 67 | 91202282 | 醜!!男塾 見習いDIO | A | 1-5 |
| 68 | 87122072 | FFF | B | 1-5ALL |
| 69 | 85903686 | F-NMM-N.S@適当 | B | 1-5 |
| 70 | 83869235 | AOI.CHACHA | B | 1-5ALL |
| 71 | 78362537 | 南方 | B | 1-5 |
| 72 | 75050537 | H.I | A | 1-5 |
| 73 | 74953691 | FOR | A | 1-5 |
| 74 | 74853854 | CoCo壱ハナハナ・カレー大好きNKG | A | 1-5 |
| 75 | 62820567 | WSP | B | 1-4 |
| 76 | 62659656 | ISA | A | 1-5ALL |
| 77 | 61583158 | EAP | B | 1-5 |
| 78 | 52196987 | MSY(ヴィヴィリマヤ) | A | 1-4 |
| 79 | 51031598 | K.N | A | 1-4 |
| 80 | 50621596 | M.M-村上 超兄貴 | B | 1-5 |
| 81 | 49484088 | SGN-原人 | A | 1-4 |
| 82 | 49226742 | 現実を見ない人 | B | 1-4 |
| 83 | 47024391 | 幸徳秋水 | A | 1-4 |
| 84 | 41773293 | SSU | A | 1-5 |
| 85 | 41000577 | ぐはぁ!! Rえみ(爆) | B | 1-4 |
| 86 | 38630455 | BBC | B | 1-3 |
| 87 | 37161187 | 醜!!男塾 TKG | A | 1-3 |
| 88 | 36752140 | BAN | A | 1-4 |
| 89 | 28339547 | ZXZ | A | 1-4 |
| 90 | 24656302 | Com.A | A | 1-5 |
| 91 | 23415686 | NUR | B | 1-4 |
| 92 | 17136339 | emukei | A | 1-4 |
| 93 | 16639475 | 醜!!男塾 18禁 | B | 1-2 |
| 94 | 15551200 | K.O | A | 1-4 |
| 95 | 15215608 | メイプル | A | 1-4 |
| 96 | 10125680 | SUKEさん | B | 1-5 |
| 97 | 10001503 | SHO | A | 1-4 |
| 98 | 9901262 | HSA | B | 1-4 |
| 99 | 5136555 | F.F | A | 1-4 |
| 100 | 5062610 | SRH@どるひら | A | 1-5 |

※文字が太く、表の色が変わっている人は入賞者です。また、ハガキは4月20日消印有効分までです。

## 2種類の2周目について

既に皆さんご存じの通り、本作では特定の条件(欄外参照)を満たして1周目をクリアすると2周目に突入する。そして、2周目には通常のものと「裏の2周目」があり、その難度は大幅に異なる。

通常の2周目と裏の2周目でまず異なる点は、撃ち返し弾の性質だ。撃ち返し弾とは、敵を倒した後に爆風の中から弾が放出されるシステムのこと。全体的に、裏の2周目の方が撃ち返し弾の数が多く、そのスピードも速い。ちなみに、撃ち返し弾の色は通常の2周目がピンク、裏の2周目が青と差別化されているので、ギャラリーはこれで見分けるといい。

しかし、実は撃ち返し弾の差など霞んでしまうほどの要素が、裏の2周目には存在する。何と、裏の2周目の5面ボスを倒すと、真の最終ボスが姿を現すのだ。その名は、光翼型近接支援残酷戦闘機「エヴァッカニア・ドゥーム」!

見た目にはちっぽけな小型機から繰り出される数々の攻撃は、さながら「怒首領蜂大往生」における「緋蜂」の悪夢の再来だ。弾幕の傾向は軌道や速度が途中で変化するタイプが多く、極めてトリッキー。加えて、ケイブの最終ボスにおなじみとなった対ボムバリアなども装備(最終段階のみ)し、凶悪さは折り紙付き。5月16日現在、いまだ撃破したプレイヤーの居ない難攻不落の城である。

もしもキミがこのボスを目撃する幸運に恵まれたら、注目してほしい。恐らく、人知を超えた弾幕に戦慄することだろう。

裏の2周目



通常の2周目

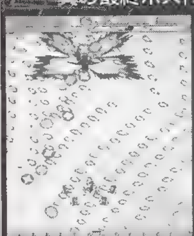


1周目

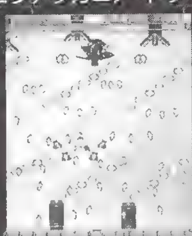


同じ場面でも、1周目、通常の2周目、裏の2周目ではこれほど弾数に差がある!

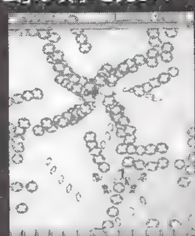
### 真の最終ボス「エヴァッカニア・ドゥーム」の攻撃を見よ!



最終段階。すき間の無い針弾が自機に押し寄せる!



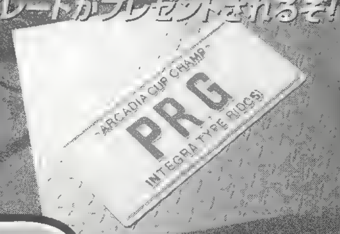
第2段階。大型ミサイルからの大量弾で挟み撃ちに。



第1段階。大型のピンク弾が高速でらせん状に広がる。

**ゲー事典** **2周目突入の条件をおさらい**:通常の2周目に突入する条件は、1周クリア時に、ミス数とボムの使用数の合計値が6以下であること。一方、裏の2周目への突入条件は、1周目をノーミスノーボムでクリアし、かつスコアが1億2千万点を超えていることである。裏の2周目を目指す場合、1億2千万点はまだしも、ノーミスノーボムクリアが非常に難しい。

アルカディアカップ優勝者には、
特製ナンバープレートがプレゼントされるぞ!




# 高難度の「弩級コース」攻略後半戦!
# ヘアピンの嵐に耐えて、ゴールを目指せ!!

# BATTLE GEAR 3



今月は、弩級コースでも難度がヒートアップするコース後半を攻略!
後半は全体的に休む間も無いが、気力と体力をフルに使って駆け抜けろ!!

バトルギア3
■メーカー：タイト
■ジャンル：ドライ
■操作方法：ハン
■発売日：2002年12月
■対応基板：SYSTEM246

### 第4回アルカディアカップ　上位入賞者

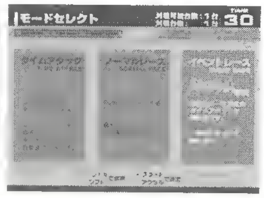
| | | | |
|---|---|---|---|
| 優勝 | 習志野 546 せ PR.G | PR.G　PROJECT. G | 3'49"831（ゲームランドオアシス） |
| 準優勝 | 名古屋 586 ひ SARA | SARA　エンプティー浜 | 3'50"557（M'S PARK鳴海店） |
| 3位 | 相模 546 は MIK | MIK　ミケイ | 3'50"986（イミグランデ相模原店） |
| 4位 | KANI | KANI道楽 | 3'51"111（セイタイトーDO館） |
| 5位 | CARI | | 3'51"597（ミラクルドーム） |
| 6位 | GNX. | GN？@岐ド連 | 3'51"721（ゲームファンタジアン精華店） |
| 7位 | XVI. | ネコサダ | 3'52"045（セイタイトーアゼクーラ） |
| 8位 | KEY. | | 3'52"358（新宿スポーツランド本館） |
| 9位 | 0.728 | なにわのパンダ | 3'52"366（セガワールド布施） |
| 10位 | S.N | シゲ | 3'52"799（ミラクルドーム） |
| 11位 | AAN | | 3'53"693（アミューズメントギガパレス） |
| 12位 | MTY. | みっちい（爆） | 3'53"719（タイトーステーション大津） |
| 13位 | FSC | キリンジ | 3'53"836（名古屋レジャーランド大高店） |
| 14位 | POOH | | 3'54"031（名古屋レジャーランド大高店） |
| 15位 | TO. | | 3'54"059（ゲームメイト） |
| 16位 | CNN | | 3'54"366（セイタイトーアゼクーラ） |
| 17位 | GIL | ぎるはま（爆） | 3'54"374（BOSS） |
| 18位 | 65MP | 65―MP | 3'54"454（ベネクス川崎店） |
| 19位 | SSS | KPS. Driver | 3'54"550（monkeypunch） |
| 20位 | Z10 | | 3'54"650（セガワールド豊明） |
| 21位 | HRK | HRK | 3'55"391（e3西那須野店） |
| 22位 | BEL | Belphinus | 3'55"404（ワールドゲーム八重洲） |
| 23位 | KCHA | 桂茶 | 3'55"473（イミグランデ相模原店） |
| 24位 | DPEE | 金平 | 3'55"475（アベニュー北口店） |
| 25位 | JOJO | うひがいる | 3'55"549（千葉レジャーランド成東店） |

## 第4回アルカディアカップ
### ROADSTER[NB8C]レース　上級コース（逆走）
## 結果発表!

第4回のアルカディアカップは、普段あまり走ることのない「逆走」というルール。その影響で、アタックをためらうプレイヤーが割と多く、エントリー台数がちょっと少なかったようだ。具体的には349台のエントリーがあり、そのうち完走したのは307台。完走率は88%という高いものとなった。この完走率の高さは、稼働開始から時間が経過し、多くのプレイヤーがコースを熟知しているということ。そして、逆走というハードルが設定されたため、エントリーしたプレイヤーは皆腕に自信があったことが理由だろう。

優勝者は、前回も優勝したPROJCT・G氏。2位に1秒弱という大差を付けて優勝を飾った。2位はエンプティー浜氏、3位はコンマ4秒遅れでミケイ氏となった。おめでとう!

## 第6回 アルカディアカップ
### TRUENO MECHA tuned[AE86]レース　弩級コース（順走）

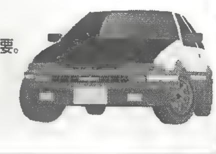



期間中に指定の車のキーを差せば、イベントモードに。

次回のアルカディアカップは、最終回となる6回目。戦いの舞台は、シリーズ伝統のコースである弩級コースだ! 言わずと知れた高難度のコース……シリーズを通してプレイしてきているプレイヤーにとっては"庭"同然かもしれないが、ワントライとなると……結果はいかに!?

### イベントレースの注意事項

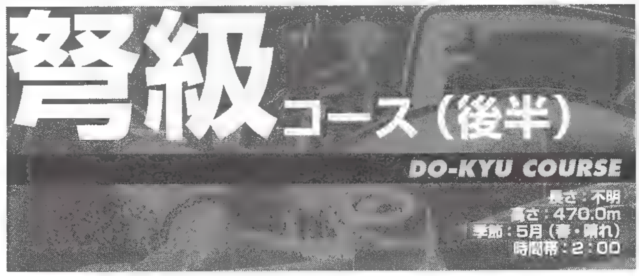
- ネットワークに接続された店舗から参加可能。
- 参加するためには、TRUENO MECHA tuned[AE86]のキーが必要。
- 開催期間は、2003年6月15日(日)～30日(月)。
- チャレンジできるのは開催期間中に1回のみ。
- プレイ中にレースを止めた場合は、失格と記録される。



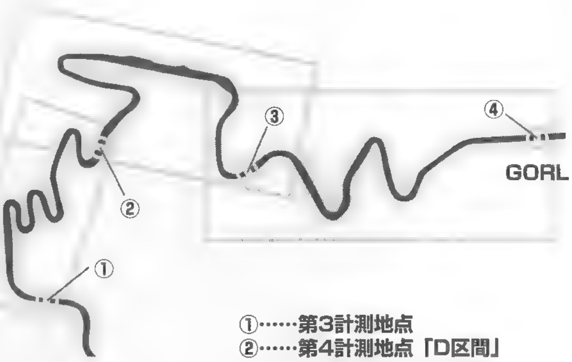
バトルギアネット　http://www.battlegear.net/

# 弩級コース（後半）

## DO-KYU COURSE

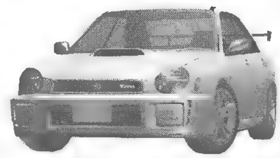


長さ：不明
高さ：470.0m
季節：5月（春・晴れ）
時間帯：2：00




①……第3計測地点
②……第4計測地点「D区間」
③……第5計測地点「E区間」
④……第6計測地点「F区間」

**今回の攻略は、歯ごたえ十分の弩級コース後半。注意したいのは、D区間の連続ヘアピン。最初のヘアピンへの進入に注意し、いいリズムで溝落としに入りたい。F区間の中速コーナーも、気を抜くと大きなミスをしやすいので要注意だ！**



使用車種：IMPREZA S202 STi version［GD8］

### 連続ヘアピンは、あわてず確実に！

弩級コース D区間



弩級コース攻略も後半戦へ突入。第3チェックポイントを通過し、全開で右コーナーを抜けた後、直線で加速したところで連続ヘアピンが待ち受ける。

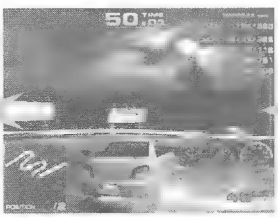
問題はこのときの速度が、時速150キロ以上であるということ。この速度からヘアピン進入のために100キロも落とすことになる。ブレーキング開始の目印は、左側にある青い道路標識。ここからフットブレーキで減速し、ヘアピン手前まで来てからハンドルを切り込もう。サイドブレーキの併用でドリフト状態にすれば、短時間で車の向きを変えられる。

連続ヘアピンのインにある溝は、前のタイヤを二つ掛ける形で利用したい。溝落とし成功の秘けつは、インを直接狙わない感じのふくらむラインでテールを振ること。インに直角になってから溝落としに入るといい。

五つ目のヘアピン前に加速できる部分があるが、ここでは減速開始のタイミングに注意しよう。左側の黄色の看板を目印にするとうまくいくぞ！



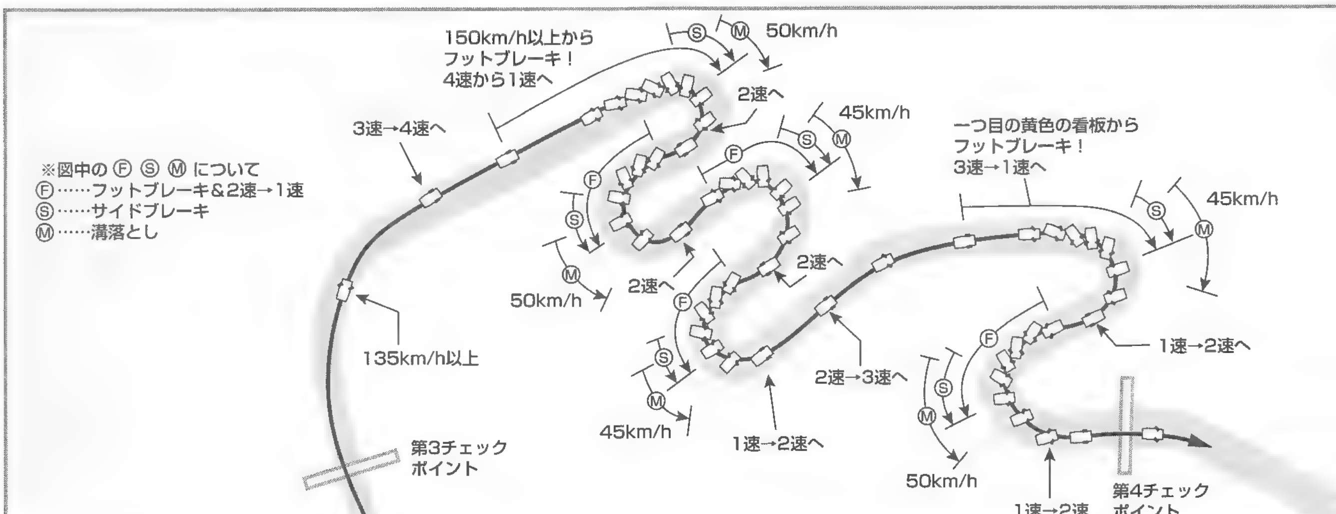
コーナーを抜けるところで直進状態にする。2速にした直後に減速を開始しよう。



サイドブレーキで一気に車の向きを変えて、インの溝に前輪を掛けていこう！



左側にある標識を目印にして、突っ込み過ぎないように細心の注意を払うこと




**連続ヘアピンは最初が肝心！**：連続ヘアピン攻略の要は、やはり最初のヘアピン。一気にスピードを100kmも落とすが、最初はオーバーランしがちなので、ドリフトにならなくてもいい。かなり手前から減速を始めて、安全にインを突けるようにしよう。そこから徐々に減速開始ポイントを奥にしていけば、自ずとドリフト状態でインを突けるようになれるぞ！





速度が少し高いので、溝落としは短めに。粘り過ぎるとテールが振れてしまうぞ！

早めの減速＆切り込みで車を滑らせ、インの溝にタイヤを落としていこう。



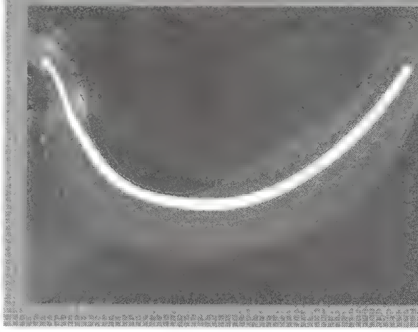


溝落としをすれば遠心力を相殺でき、多少の速度超過でも楽に抜けられる！

道路標識を目印に減速！　徐々に車の向きを変え、コーナー奥のインの溝に入る。

## コース幅に気を付けろ！

## コース E区間

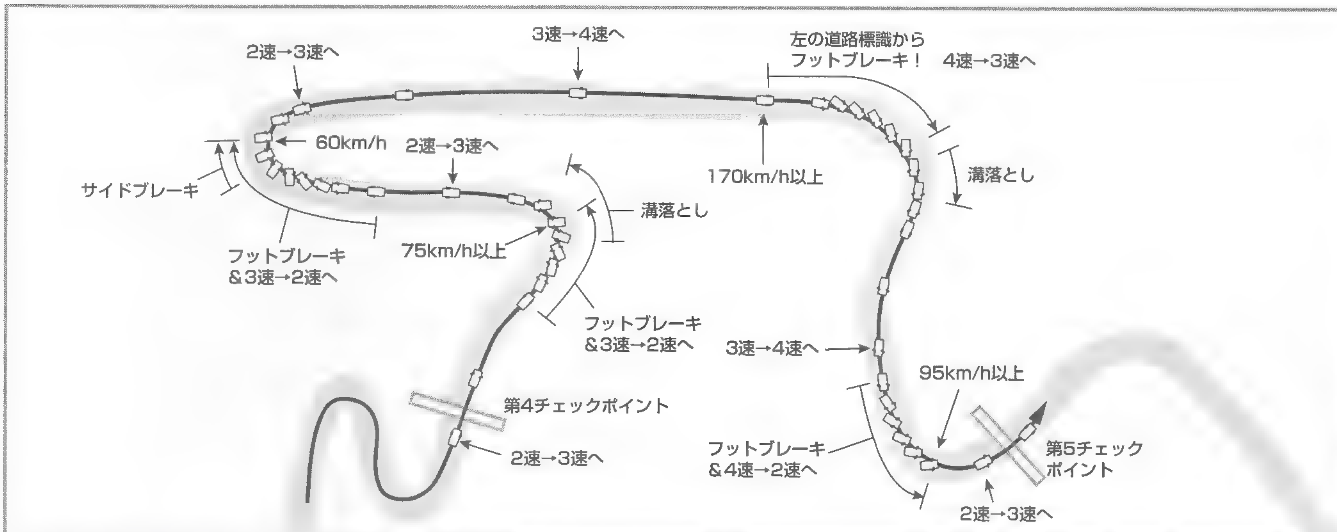


D区間の連続ヘアピンを抜けると、コース幅が広がる。この広いコース幅を利用し、次のキツい左コーナーにはできるだけ大きな弧で進入しよう。もちろん溝落としも忘れずに。

その先のヘアピンはもう慣れたものだと思うが、突っ込み過ぎには注意。しっかり減速して、長い直線へ抜けていこう。

長い直線を抜けた先にある右コーナーは、奥がキツくなっている。左側にある道路標識から減速を開始し、車の向きを変えてインの溝に真っすぐ入ろう。

その先にある左コーナーに進入する際は、コーナー手前でしっかり減速＆ドリフトを行ない(溝は無し)、大きな弧で抜けていくようにしよう。















## するするの 隠しカーインプレッション ～MITSUBISHI編～

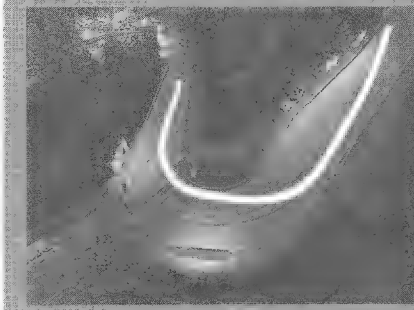
### 隠しカー VS. ノーマルカー　超初級コース走行比較

| 車種 | クラス | 周回タイム | 最高速度 |
|---|---|---|---|
| LANCER EVOLUTION Ⅶ | A | 46秒後半 | 235km/h |
| LANCER EVOLUTION Ⅶ RS | S | 45秒フラット | 227km/h |
| LANCER EVOLUTION Ⅳ tuned | S | 47秒前半 | 205km/h |
| LANCER EVOLUTION Ⅲ Post Combustion Control System tuned | S | 46秒後半 | 243km/h |

**長い直線の先にある右コーナーへの進入**：マップを見ても分かる通り、E区間の長い直線を抜けた先にある右コーナーは、コースの幅が大きく変わるので注意が必要。コース幅が広い部分では、コース幅が狭い部分と同じようにイン側に壁（ガードレール）があると仮想したライン取りで走り、その後コース幅が狭くなる部分のインを突いていこう。

## アウトインアウトで抜けろ！

# 弩級コース F区間



第5チェックポイントを通過した後のF区間。まずは、大きな弧で右コーナーに進入。インを突く際は強めに切り込んで、溝落としをしていこう。

その後はすぐにラインを右に移し、溝の無いインへフットブレーキを踏んで切り込む。出口ではふくらんで、緩い右コーナーのインにある溝へラインを移していこう。緩い右コーナーで溝落としをした後は、次の右コーナーのアウト側へ直進し、進入の準備に入るように。

キツい右コーナーでは、手前で確実に減速してからインへ切り込んでいこう。進入後は、サイドブレーキでさらに車の向きを変えてインに寄り、溝落としをして抜けていこう。



4速まで上げてから2速へ！　焦って切り込むとラインがふくらむので注意！

坂を下った先にある左コーナーは、奥がキツくなっている。よって、コーナー進入時は早めに切り込み、インを舐めるように抜けていこう。抜けた後は、すぐに外側の溝落としへ。

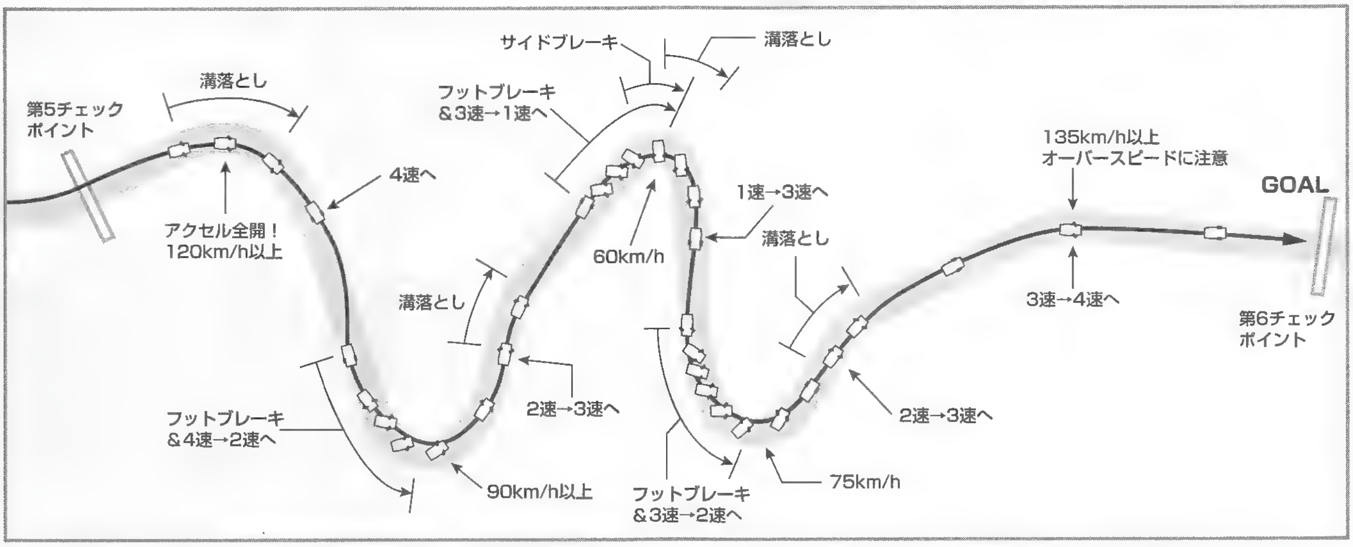
弩級コース最後の緩い右コーナーは、加速重視で直線的に走ろう。その後は、ゴールを目指して全開走行あるのみだ！



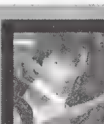
車の向きを変えて　コース外側へ滑らかにふくらみ、外側の溝へラインを移そう。



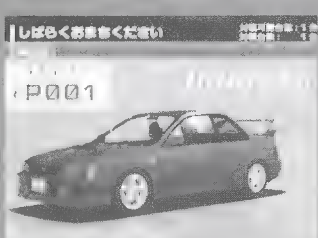
最後の右コーナーは、奥がキツい。早めにインに入って、車の向きを変えよう。




## ずるずるの 隠しカーインプレッション ～SUBARU編～






### 隠しカー VS. ノーマルカー　超初級コース走行比較

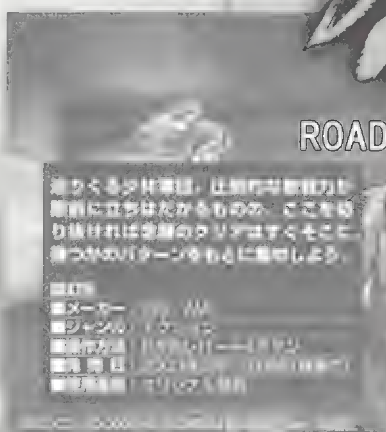
| 車種 | クラス | 周回タイム | 最高速度 |
|---|---|---|---|
| IMPREZA typeRA STi specC | A | 47秒中盤 | 230km/h |
| IMPREZA STi Prodrive Style | A | 47秒後半 | 228km/h |
| IMPREZA S202 STi version | S | 46秒中盤 | 236km/h |
| IMPREZA tuned | S | 46秒前半 | 241km/h |

**コースの狭さはライン取りで解消！**：キツいコーナーではテールを振って車の向きを変えるが、その際にはそれなりのスペースが必要になる。そのスペースを作るためには、F区間最後から2番目のキツい右コーナーのように（図参照）、アウトへ斜めに走ってからインに切り込むことで、外側の壁への接触を回避しよう。これで大きな弧を作ることが可能になるぞ！

# 気合と根性でクリアを目指せ

# 闘(とう)幻(げん)狂(きょう)

## ROAD OF THE SWORD



迫りくる少林寺軍団、[illegible]が眼前に立ちはだかるものの、ここを切り抜ければ念願のクリアはすぐそこに。幾つかのパターンをもとに[illegible]しよう。

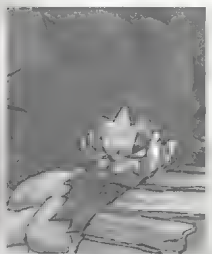
[illegible]
■メーカー [illegible]
■ジャンル [illegible]
■[illegible] [illegible]
■発売日 [illegible]
■[illegible] [illegible]

### インプレッション狂

数々の分岐と[illegible]の面白さ、そして[illegible]でボスをタコ殴りにする快感。[illegible]はいかない難度も、逆にマニアのやりこみ魂を揺さぶるはず。少しだけ触るより、とことんやり込むのが面白いゲームですよ。

## 葛天雷がオススメする二傑とは？

最終面は葛天雷もたじたじ。そこで登場する二傑とは？



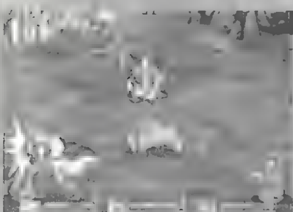
### [illegible]

最終面を葛天雷でプレイしていると、敵はすぐに倒せるが、受けるダメージも半端じゃないのが実感できる。その上、ボス戦はかなりキツイことが判明した。そこで出てくるのが下の二傑。特にボス戦がポイントで、葛天雷でやるよりも断然楽なのである。

道中は気合を入れれば何とかできるので、最終面で詰まっている人は、下の二傑のうちどちらかでプレイしてみてはどうだろう。

### 朱星寒

葛天雷との大きな違いはダッシュ攻撃の性能、Dボタンの使いやすさだ。最終面ではパワーよりもこの二つが重要。



ダッシュ攻撃のスキのなさはピカイチ。ダメージは低いが攻撃を受けにくい。

### 熊千手

ダッシュ攻撃は朱星寒より硬直が長いものの、このキャラは中ボス、最終ボスが異様に楽。粒ぞろいの技に感激だ。

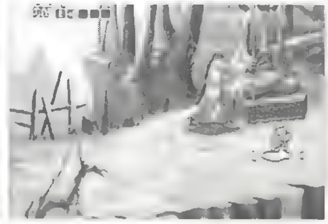


まさかこの技がこんなに使えるなんて！超必殺技も最終ボスに有効だった!!

## 羅漢坂の秘密

### 分岐その①

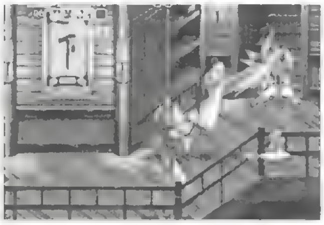
羅漢坂を少し進むと見える巨大な仏像。これはダッシュ攻撃で押すことができ、押し切ればルート分岐が出現するぞ。仏像を押す場面で、右にスクロールさせるとザコが出てくるので、事前に最前列に陣取ってスクロールさせるといい。そのまま仏像を押せばザコに邪魔されないのだ。



この巨大な仏像をダッシュ攻撃で押そう。真上に分岐できるぞ。

### 分岐その②

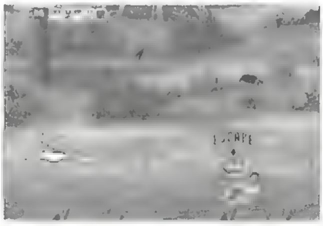
仏像を押して裏道に入った後、中ボスの一胖和尚を倒すと出現する二つのルート。どちらのルートも大差は無く、秘伝書が落ちていて、そこを抜けると底無し沼で合流するようになっている。下のルートを選択した場合は、壁にかかっている文字をジャンプ攻撃などで攻撃してみよう。



どちらに行ってもそんなに違いはない。秘伝書をゲットだ。

### 底無し沼

仏像の裏道を通っていくと最終的にはこの底無し沼にさしかかる。ここでは体が徐々に沼に沈んでいき、しまいにはのみ込まれて１ミスになってしまう。これを回避するにはCボタンでジャンプをすればいい。立ち止まらなければあまり沈んでいかないので、あまり気にすることはないだろう。



ボーっとしていると沼の餌食に。ジャンプで脱出すれば問題無し。

闘幻狂詞典 ここにきて葛天雷がきつくなってきたので、個人的にクリアするのが楽だと思うのが朱星寒です。スタンダードがベストということで。ただし、道中に慣れれば熊千手の方が楽になるかもしれません。

# 第三章　最終決戦
# 羅漢坂

### 地形に注目

羅漢坂で出てくる敵は少林寺の武僧、こじき、道士、侠士、沼地に居る狼だ。

武僧は、連続攻撃を得意としていて、いったん攻撃を受けてしまうと、その連続技中にほかの敵の攻撃も……。ごっそり体力を持っていかれるので要注意。ラインが合うと、距離が遠くても攻撃されやすいので軸をずらしていこう。

こじきは棒で攻撃してくる。リーチが長いのでこれもラインはずらしたいところ。

道士、侠士は武僧の強化版と思えばいい。数は少ないので、超必殺技で一掃しよう。

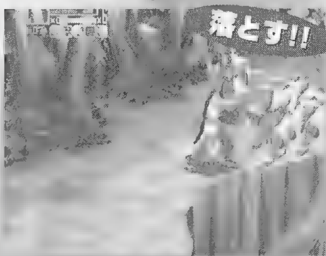
さて、道中の序盤は地形に注目したい。地形は斜めになっていて、画面右下の方は崖になっている。敵を吹き飛ばして崖の下に落とせば一気に倒せるので、うまく活用するのがポイントだ。

具体的には右下で待機して敵を崖近くに誘導し、斜め下からダッシュ攻撃で突き落とそう。かなりスムーズに行動しないと、タイムオーバーになりやすいので注意したい。

後半も崖に突き落とす戦法は使えるが、突き落とせるポイントがかなり小さいので、あまり固執せずに超必殺技を使って対処することも必要だ。回避重視で立ち回ろう。




崖の近くに武僧を誘導する。自分が右下に居ると崖側に誘導しやすいぞ。




あとは斜め下からダッシュ攻撃で突き落とせ！　これで3体一気に料理。




タイムに注意!!

一胖和尚を倒した後、また は仏像を押して裏道に来た場合は、障害物の多い地形で戦うことになる。ダッシュ攻撃などで敵を分散させ、じっくり料理していこう。

最終面ではボス戦に備えてある程度の気力ゲージを残しておきたい。このため超必殺技は早めに使い、敵を倒して回復する形にすること。

裏道で一胖和尚を倒した後の分岐は、ザコが少なくすぐに脱出できる。あまりかかわらない方がいいぞ。

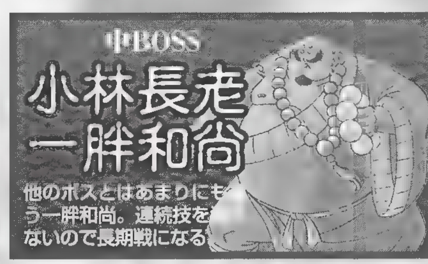
最終ボス前の沼地では、狼が多数出現する。正面のラインに立つと飛びかかってくるが、今までのザコに比べれば脅威ではない。超必殺技を使うこと無く切り抜けよう。



障害物などを利用するか、ダッシュ攻撃で敵を分散させるのが第一歩。



スキを見て確実に攻撃を加えていこう。回避重視で慎重に対処していきたい。




### 厄介なスーパーアーマー

一胖和尚はいかなる打撃を当ててものけぞらず、また通常の状態のときに攻撃を加えると、ノックバックが発生して次の攻撃が届かなくなってしまう。特に多段技の超必殺技はダメージを与えにくいので注意しよう。

このようにかなり手強い一胖和尚だが、熊千千は比較的楽に倒せる。遠めからジャンプ中⬇+A×3をやるだけで、ダメージを与えられるのだ。




ジャンプ中⬇+Aが強力。効率よく当てれば超必殺技無しでもギリギリ倒せるぞ

### 一胖和尚基本パターン

基本的には回避中心で地道にダメージを与えるしかない。

まずは斜め下からダッシュ攻撃を当て、すぐに前斜め下へDで逃げよう。ダッシュ攻撃に反応して一胖和尚は攻撃するので、Dで逃げた後に歩いて戻ってAを1発当てる。そしてすぐにDで逃げよう。この後、一胖和尚がAに反応して攻撃を続ける間は、歩いてA→Dの繰り返しでOK。超必殺技などでパターンがずれたら最初からやり直しだ。

一胖和尚がボディプレスをした場合は、AAを当てるチャンス。ダメージを稼ごう。

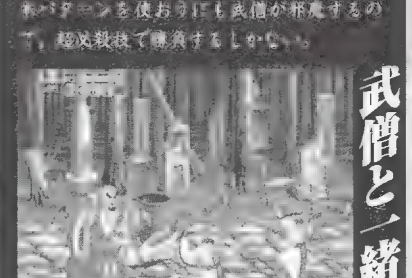
ポイントは一胖和尚の足元を狙ってダッシュ攻撃を当てることと、Dの使い方。ダッシュ攻撃後のDは進行方向の斜め下へ使い、Aの後のDはAの硬直を振り向きでキャンセルして戻るように使おう。

なお、この方法だけでは効率が悪く、タイムオーバーは免れない。最初に超必殺技を2～3発当てておこう。




### 危険な一胖和尚

仏像を押して裏道に来た場合の一胖和尚は、武僧を引き連れています。なおかつ戦闘スペースも狭いので非常に厄介。ノーミスでクリアできる気がしないほど難しい。基本パターンを使おうにも武僧が邪魔するので、超必殺技で勝負するしかない。



武僧と一緒!!

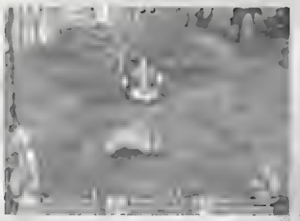
闘幻狂詞典　一胖和尚を相手にする際、葛天雷はダッシュ攻撃を省いて、最初からAで攻撃する方がいい感じ。また、前蹴りのスキには葛天雷、呉品は➡+Aを当てていくと効率がいいですよ。後は段数の少ない超必殺技を当てるのがポイントです。




3体で攻撃してくる法明は、中央真上が本体になっている。本体を倒せばクリアできるが、3体同時の攻撃はあまりにもきつい。耐久力の少ない下の分身を一体倒してから本体に攻撃していくのがオススメだ。

また、攻撃を加えてのけぞっている間は、その敵は攻撃をしてこないということを知っておきたい。残りの1・2体の攻撃はあるが、数が減ればそれだけ楽になる。

さらに3体が生存しているときのみ、画面全体攻撃をしてくる。回避が困難なので、まずは1体を即座に倒そう。


3体生存時がとにかくキツイ。根っこや首吊り、そして大木のオンパレード。

法明と分身の攻撃で厄介なのが、地面から生えてくる木の根。これに捕まると連続攻撃を受けて瞬殺されるおそれがある。3体ともこの攻撃をしてくるため、足下に根っこが見えたらDボタンか無敵時間の長い超必殺技で回避しよう。

ではいよいよ打倒までの流れを説明していく。まず最初に攻撃するのは左下の分身。


[illegible]

ありったけの超必殺技を当てて攻撃していこう。ただ、超必殺技中に木の根が見えたら、すぐにDで逃げた方がいい。

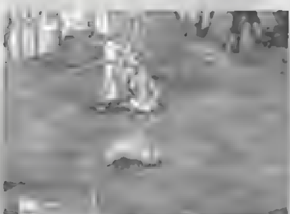
左下さえ倒せればもう勝ったも同然。次に狙うのは中央真上の本体だ。まず本体の左下付近で歩き回り、木の根を回避しつつ本体の動きを見る。本体が両手を上げたらすぐ[illegible]

[illegible]

A or A×2で攻撃しているときに注意するのは、分身が出してくる木の根。足下に木の根が出てきたら無敵時間の長い超必殺技で回避するか、Dで斜め下へ移動する。

Dで回避した場合は、すぐに左斜め下へ再度Dで移動した。最初のDの後、ほぼ間髪いなく大木の攻撃がくるからだ。

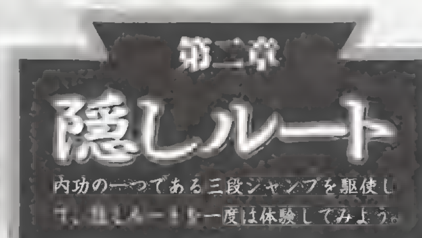
後はこの繰り返し。分身が居る側は大木の攻撃がくることさえ分かれば、木の根には注意するだけで[illegible]


[illegible]

## 法明打倒までの流れ

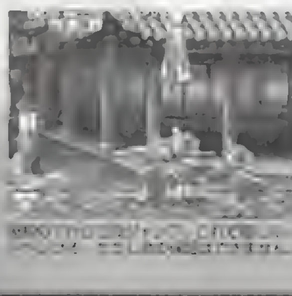


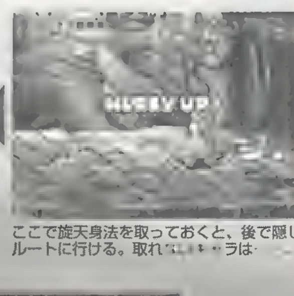



第一章の香仙西市の城門前にある宝箱から取れる「旋天身法」は、三段ジャンプが可能になる超必殺技・攻撃補助の内功系。これを取って第二章の屋根が燃える塔の前に行こう。ここで旋天身法を使って三段ジャンプをすると、隠しルートに行くことができるぞ。ここは雑ザコが非常に多く、クリア[illegible]なら絶対に来ないほうがいいルート。

あずまやルートでこの隠しルートに来た場合、[illegible]に三つのスイッチが並び、その奥にボス、ザコ×2が[illegible]捕らわれている。ボス戦の前に、スイッチの上に乗ってこれを開けると、ボス戦でザコが補充されなくなるぞ。[illegible]一つは開けておきたい。


[illegible]


ここで旋天身法を取っておくと、後で隠しルートに行ける。取れないキャラは[illegible]

ひとまずクリアまでは攻略しましたが、この先どうなるんでしょう。一番易しいルート以外はクリア[illegible]、難易度「究極」をワンコインでクリアした人は[illegible]

# 行き着く先は見えてきた？

EVOLUTION VIRTUA FIGHTER4

## バーチャファイター4 エボリューション Ver.B

3大大会の開催を告げるBT（ビートライブ）杯もついに終了！　しかし、[illegible]なる闘いを見据え、さらに精進すべし!!

### インプレッション

対戦格闘ゲームを代表する大作だけに、対戦人口はトップクラス。対戦好きな人なら参入しない手は無い。VF.NETと共に、末永く楽しめるはず！

バーチャファイター4 エボリューション Ver.B
■メーカー：[illegible]
■ジャンル：[illegible]
■[illegible]
■発売日：[illegible]
■使用基板：NAOMI2（GD-ROM）

知って得、知らなきゃ損

## 戦術的新情報

[illegible]

[illegible]とにしよう。中には、知っていると知らないとでは大きな差が出る重要なものもある。しっかりチェックして、明日の対戦に[illegible]

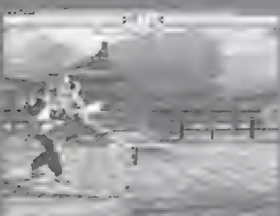
### その1　[illegible]

[illegible]





[illegible]





### その2　失敗避け後に成功避けが出せない

[illegible]うことができる。[illegible]ため攻撃を持っている[illegible]後ろダッシュ→避けへの対抗策[illegible]

[illegible]め攻撃を避[illegible]しても、[illegible]う。こんな体験一度はあるはず。

[illegible]

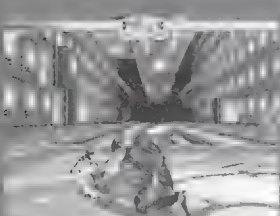
### その3　しゃがみ[illegible]

[illegible]時だけは、[illegible]しゃがみⓀ系の技[illegible]のは実戦でありがちなケ[illegible]





[illegible]とてやすい。





[illegible]しゃがみⓀ）を当てた場[illegible]

### その④　アキラのたたき付けコンボ[illegible]

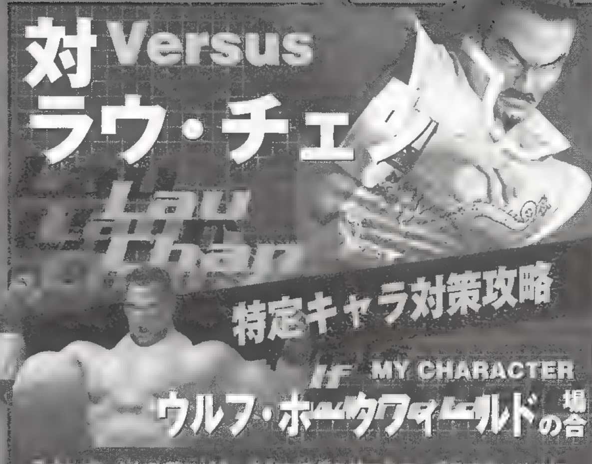
対アキラ戦、足位置平行で浮[illegible]Ⓟ）をくらうケ[illegible]門頂肘（⇨⇨[illegible]ンジュ[illegible]は注意。アキラの場[illegible]で回避することは[illegible]

なお、浮かせ技ではなく、上歩川掌後などに斧刃昇膝伏虎撃をくらった場合、この回避法は不可能。これも覚えておこう。

す[illegible]にその場最速の起き上がり攻[illegible]せば、小ダウン攻撃をかわせる。

[illegible]

スイートペインの投げ抜け：サラのスイートペイン（[illegible]Ⓟ＋Ⓖ）は[illegible]＋Ⓖになるケースがある。確認されたのは、失敗避け[illegible]スキの前半を投げられた場合。確実に抜けたいなら、不利な状況での避け[illegible]＋Ⓖ、スキの大きい技をガードされた後は[illegible]Ⓟ＋Ⓖ→[illegible]Ⓟ＋Ⓖと入力すべ[illegible]




スタンダードな攻撃に加え、多彩な連係を持つラウ。手数の多い攻めは[illegible]によって脅威だが、冷静に対処すれば勝機は必ず見えてくる。

Text：アストロ　協力：Crazy Galaxy・うるふ—

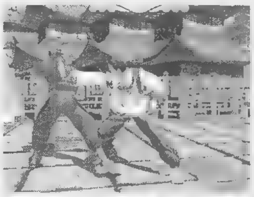
特定キャラ対策攻略

## 全キャラに共通する対ラウの基本

斜上掌（⬇⇦Ⓟ）からの豊富な連係をはじめ、注意しなくてはならないポイントが数多く存在するラウ戦。特に注意すべきなのが、メインとなる中段攻撃の肘やミドルキック後の攻防。スタンダードな中段攻撃からの派生技が存在するこの状況が、一番難しいポイントといえるだろう。

この派生技に対しての対策としては、相手の派生技を警戒して防御面を固めるか、危険が伴うのを承知で最速で攻撃を仕掛けるかのどちらか。ラウ側の派生技はどれも上段攻撃となっているので、上段攻撃をかわしながら攻撃できる技を持っているキャラなら、比較的対処が楽になる。

斜上掌からの連係に対しては、しゃがみⓅなどで割り込みが狙えるものの、背向け状態に移行する背旋連掌（Ⓟ⇦Ⓟ）や、コンボ始動技である騰空斜掌（上昇中Ⓟ）や烈火虎尖脚（上昇中Ⓚ）などの的になりやすいので、一瞬しゃがみガードで様子を見つつ、騰空斜掌などに対してはきっちりと立ちガード。斜上沖捶（⬇⇦ⓅⓅ）で止めてきた場合に、反撃に転ずるようにできれば理想的といえる。


肘撃をガードした後が最も難しい場面。上段をかわせる技は、積極的に使おう

## [illegible]

ラウのメイン[illegible]中段攻[illegible]

[illegible]

てしまう。そのため、そうい[illegible]

[illegible]

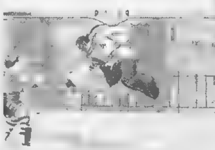

ラウの肘撃をガードしたら、[illegible]を警戒することが基本的な対処法。

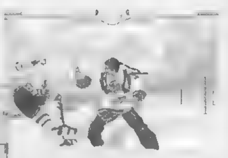

[illegible]を出してこないと読んだら、素早く反撃に転じて攻撃ターンを確保しよう。

## [illegible]ノーマルヒット後の選択肢

攻撃をくらっても有利（小）となるこの状況では、攻めに回りたいところ。しかし、ここでラウにしゃがみⓅなどを出されると、ウルフ側もしゃがみⓅやローパンチカット（⇩Ⓟ＋Ⓚ）で対抗するしかなく、非常に嫌な状況となってしまう。さらに、ラウ側にウルフのしゃがみⓅを読まれると、騰空斜掌（上昇中Ⓟ）などで対応されてしまう。

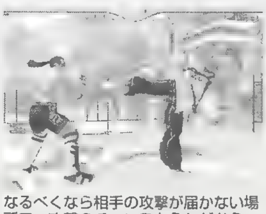
よって、この場面では無理に攻めないで、後ろダッシュで相手の様子を見ることも、ときには必要となってくる。


ノーマルヒット後は、有利（小）と、ラウが相手だとかなりキツい状況となっている。


無理に攻めるのではなく、後ろダッシュなどで相手の様子を見るのが安全策といえる。

## 中距離での攻防

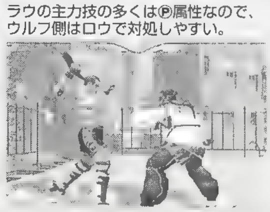

中間距離では、うかつに手を出すと痛い目に遭うこともある。

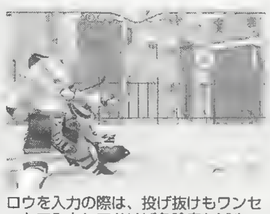

なるべくなら相手の攻撃が届かない場所で、攻撃のチャンスをうかがおう。

中間距離は、リーチの長さと技の発生速度を考えると、ラウ側に分がある。突進力のある順歩沖掌や、中間距離でけん制として使える腿登裏旋脚（立ち途中Ⓚ）など、ウルフ側としても安易に手を出すことができない間合いだ。

このような間合いを維持するラウに対しては、無理に攻撃しないようにし、なるべく腿登裏旋脚が当たらない間合いを確保しよう。特に、先端部分で腿登裏旋脚をガードしてしまうと投げによる反撃が確定しなくなり、ここからの二択による攻撃が難しくなるからだ。この場面では、逆に届かない遠い間合いから攻撃のチャンスをうかがおう。

## 沖捶からの連係に対処しよう


ラウの主力技の多くはⓅ属性なので、ウルフ側はロウで対処しやすい。


ロウを入力の際は、投げ抜けもワンセットで入力しておけば危険度も減少。

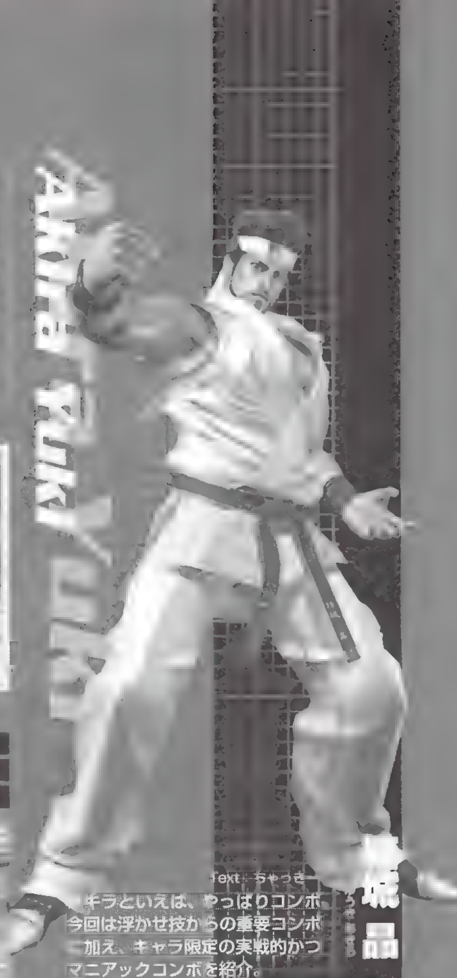
ラウのラッシュの象徴ともいえる立ちⓅからの連係は、攻めの起点として多く使われる。特に、斜上掌を絡めた連係はスキが小さく、割り込みにくい。しかし、これらの技はⓅ属性の攻撃で、立ちⓅからの連係後も肘撃などⓅ属性の技が多用されるため、ウルフから見ればⓅ属性を当て身することができる（厳密には耐える）ロウ（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）で対処しやすい。

立ちⓅからの基本連係に加え、ラウが有利な状況からの斜上掌の連係や、中間距離から一気に間合いを詰めることできる順歩沖掌（⇨⇨Ⓟ）に対しても、ロウで対処することが可能。また、ロウ入力の際は必ず投げ抜けも入力しておくこと。

# Akira Yuki 結城晶

Text：ちゃっき

アキラといえば、やっぱりコンボ。今回は浮かせ技からの重要コンボに加え、キャラ限定の実戦的かつマニアックコンボを紹介。



## 馬歩頂肘からの重要コンボ

[illegible]

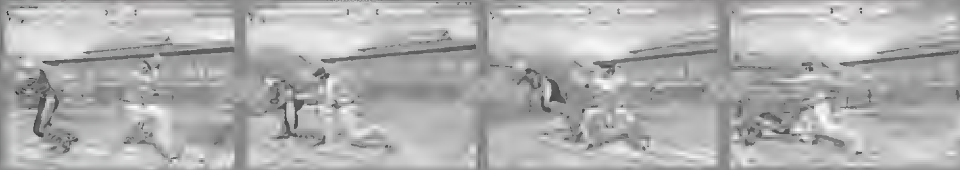
## 鉄山靠からのリオン限定コンボ

[illegible]



足位置ハの字では、上歩川掌が便利。ヒット状況に応じた切り替えもしやすい。

| | |
|---|---|
| ①馬歩衝靠（⇩⇨Ⓟ+Ⓚ）→立ちⓅ→鑚拳（⇧⇧Ⓟ）→白虎双掌打（⇦⇦⇦⇨Ⓟ） | [94] |
| ②馬歩衝靠（⇩⇨Ⓟ+Ⓚ）→立ちⓅ→上歩川掌（⇦⇨Ⓟ）→白虎双掌打（⇦⇦⇦⇨Ⓟ） | [72] |
| ③鉄山靠（⇨⇦Ⓟ+Ⓚ⇩ or ⇧Ⓟ+Ⓚ）→外門頂肘（⇦Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ）→白虎双掌打（⇦⇦⇦⇨Ⓟ） | [84] |



# Sarah Bryant サラ・ブライアント

Text：[illegible]

使いやすい回転技が少ないため、何かと避けに苦労させられるサラ。キャッチ投げをうまく使い、相手の行動を巧みに[illegible]



## ローリングフェイスクラッシュを戦術に組み込む

ローリングフェイスクラッ[illegible]かの防御行動に幅広く対応できるということ。「後ろダッシュ避け」「後ろダッシュ技出し」「ガード投げ抜け」「避け投げ抜け」といった行動を読[illegible]っていこう。

[illegible]しかし、その条件は「近距離[illegible]き」なので、サラに対して背中方向に避ける相手は確実に[illegible]

[illegible]るので、あまり問題ではない。

この⇩Ⓟ+Ⓖは、相手の行動を「しゃがみガード」「逆二[illegible]行動に対してサーペントスマッシュキャノン（⇩Ⓟ+ⓀⓀ）[illegible]う場面でも使っていける。そ[illegible]手やしゃがみ状態を維持し続ける相手には使用を控え、中間距離で「避け↓しゃがみダ[illegible]っていくといいだろう。



しゃがみⓅガード後など、後ろタッシュ避けを選択しやすい場面で効果を発揮。

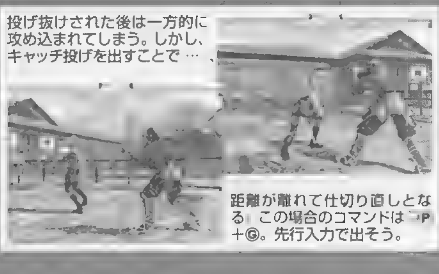


後ろダッシュからしゃがみ状態になる技を出してくる相手には、使用を控えよう。

## そのほかの使いどころ

[illegible]「⇦Ⓟ+Ⓖ」「⇧⇦⇩⇨ or ⇩⇦⇧⇨Ⓟ+Ⓖ」を投げ抜けされ[illegible]その投げ抜け後の硬化が切れ[illegible]すればOK。素早く距離を離[illegible]

ほかの投げでからも出すこと自体は可能だが、距離が近いため効果的ではない。



投げ抜けされた後は一方的に攻め込まれてしまう。しかし、キャッチ投げを出すことで…、

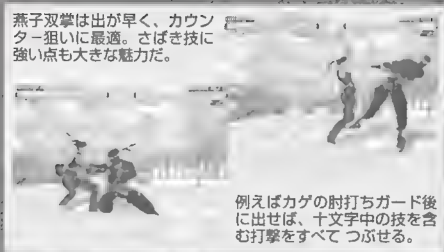
距離が離れて仕切り直しとなる。この場合のコマンドは⇨Ⓟ+Ⓖ。先行入力で出そう。

[illegible]打ちが有名。しかしこれが入るケースでは立ちⓅ→白虎双掌打→各種追い打ちもほぼ入る。ダメージが少し上が[illegible]
[illegible]+Ⓚを使ってきたときは、2発目をガードできる。ガード後、確実に反撃を決めよう。

## バイ・チェン
## Bai Chan

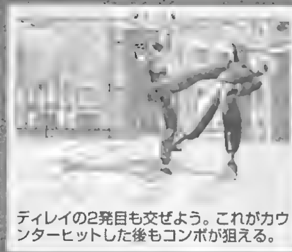
注目。使いどころを覚えれば、大きな力になる。これまで使っていなかった人は、ぜひ導入しよう。





燕子双掌は出が早く、カウンター狙いに最適。さばき技に強い点も大きな魅力だ。

例えばカゲの肘打ちガード後に出せば、十文字中の技を含む打撃をすべて つぶせる。



ディレイの2発目も交ぜよう。これがカウンターヒットした後もコンボが狙える。

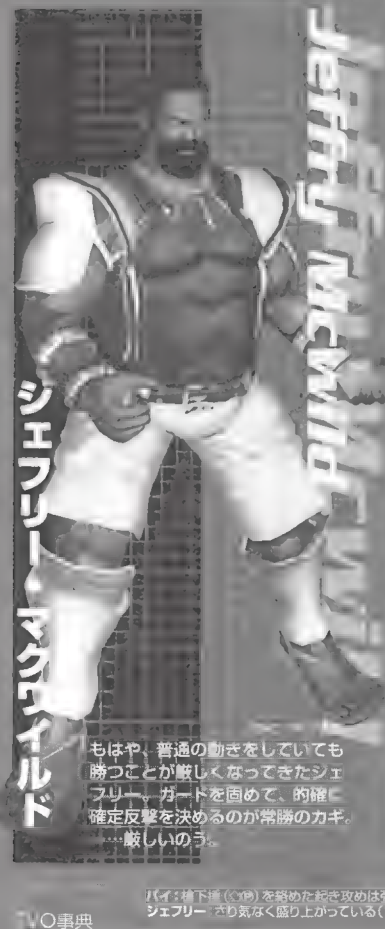
ゲの十文字構えに対

字中の技すべてに



スキの大きい技には飛燕弾腿。サラやベネッサ相手は飛燕弾腿・2で大ダメージ。

## シェフリー・マクワイルド
## Jeffry McWild



もはや、普通の動きをしていても勝つことが厳しくなってきたジェフリー。ガードを固めて、的確に確定反撃を決めるのが常勝のカギ。……厳しいのう。

### ヒールドロップ

ノーマルヒットで投げ、カウンターヒットで立ちⓅが確定するヒールドロップ。ガード崩し技にもなっているので、

の技、硬化カウンターでヒットさせると、さらに有利な状態になることを知っているか

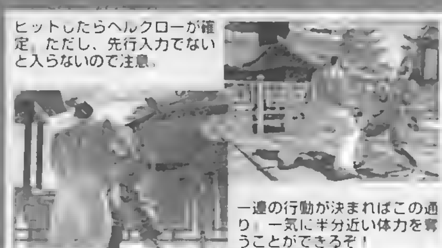
ルクロー（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）まで確定するほど。ヘルクローが

ムも決められるわけで、この



自分の残り体力が少ないときほど、雷龍飛翔脚は意識した方がいい。

ガードできたらすぐにヒールドロップを入力。判定も強いので、外れることも少ない



ヒットしたらヘルクローが確定。ただし、先行入力でないと入らないので注意。

一連の行動が決まればこの通り。一気に半分近い体力を奪うことができるぞ！

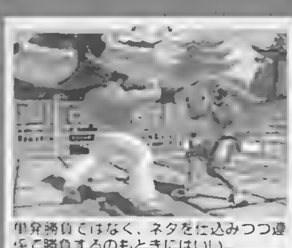
### ブロードアックスレフト

計3発の連係で、ガード後すら確定しない。特に1発目

ード後に強気で攻めるのも有

カウンターを奪えるのも特徴。3発目は、ヒットさえすればその後投げが確定。うまく

を利用すると3発連続ヒッ



単発勝負ではなく、ネタを仕込みつつ連係で勝負するのもときにはいい。

# 影丸

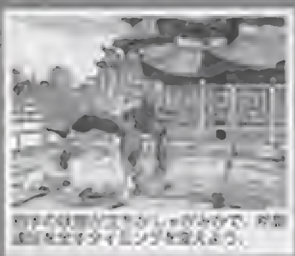
# Kage Maru



…ージ効率をモノにす…有利な場面では…に攻めていこう。







…ャージキック(⇦⇦Ⓚ+Ⓖ)のコマンドを最速で入力し、ボタンを押しっ放しにして相手の様子をうかがおう。この…ショ…その…

なお、相手がこれら以外の行動を取った場合、Ⓖや⇩を入力してバックチャージキックをキャンセルすればOK。



## スタイル限定、

…ジ中⇨Ⓟ+Ⓖ)後は、ショートショルダー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)…シブ時のベネッサに限り、レバーを⇧に入れっ放しにすれ…なり、ディフェンシブのベネッサは、なぜかショートショ…

また、ローパンチカット(…し)↓エルボーバット(⇦Ⓟ)というコンボは、…



技をかわした後は、フェイスクラッシュエルボー(敵背後Ⓟ+Ⓚ)を決めよう。

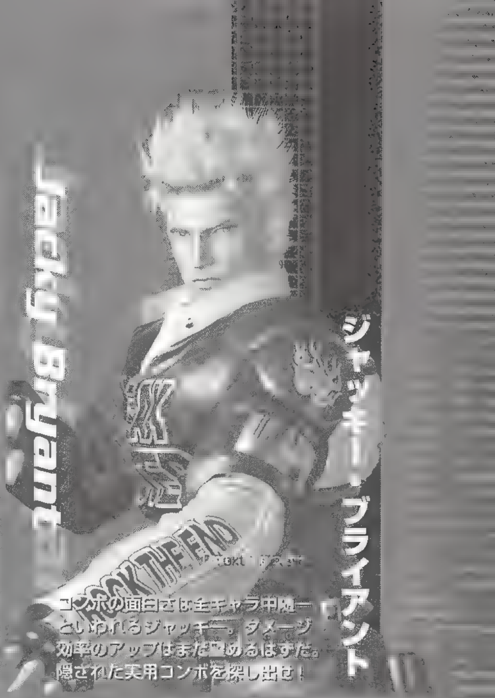
# Vanessa Lewis

# ベネッサ・ルイス



ディフェンシブの主要投げ、…ンズゲート(…or…Ⓟ+Ⓖ)後の連係と、ウルフ戦で効果を発揮する小ネタを紹介。

**カゲ**:渋谷バーチャ博において、カゲ特別称号「忍将」を獲得したのは東海地区の「養老影」。am.sega.jpでその模様をチェックできるぞ。 http://am.sega.jp/utop/index.html
**ベネッサ補足**:ウルフのプッシュ後は赤レバーが表示されるが、回復は受け付けていないことに注意。また、アオイも同様に動き出せるが、ARMでショートショルダーをかわせない。




## ジャッキー・ブライアント

Jacky Bryant

コンボの面白さは全キャラ中随一といわれるジャッキー。ダメージ効率のアップはまだ望めるはずだ。隠された実用コンボを探し出せ！

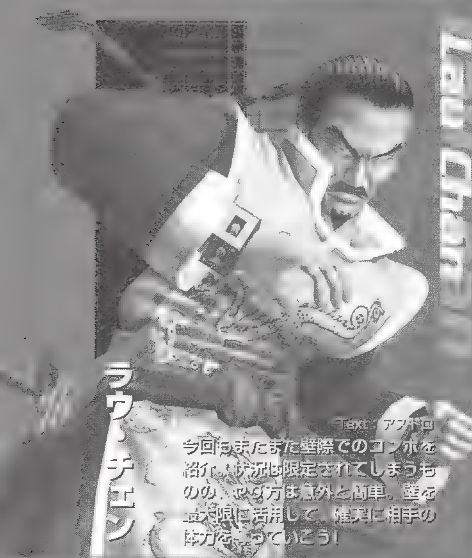
### グローインキックからのコンボを極める

[illegible]外には足位置平行時②、ハの[illegible]っていこう。ただし、最後の1発をジャスト受け身でかわ[illegible]

①は足位置平行でベネッサに[illegible]る最大ダメージコンボ。[illegible]が遠いと入らないので、[illegible]に使わなくてもいい。[illegible]ハイアングルアッパ[illegible]

**グローインキック（⇨Ⓚ）カウンターヒット後のコンボ集**

| コンボ内容 | ダメージ | 足位置 | 対象キャラ |
|---|---|---|---|
| ①スタンディングニーキックコンボ（⇦ⓀⓀ）→サマーソルトキック（⬂Ⓚ＋Ⓖ） | 94 | 平行 | ベネッサ |
| ②ミドルスマッシュバックナックル（⇨ⓅⓅ）→ダブルパンチグローインキック（➡ⓅⓅⓀ） | 81 | 平行 | 軽量級（サラ以外） |
| ③ミドルスマッシュバックナックル（⇨ⓅⓅ）→サマーソルトキック（⬂Ⓚ＋Ⓖ） | 81 | ハの字 | 軽量級 |
| ④レバー前入れⓅ→コンボナックルロー（ⓀⓅ⇩Ⓚ） | 80 | ー | 軽量級 |
| ⑤レバー前入れⓅ→レバー前入れⓀ→ハイアングルアッパーキック（⇧⇧Ⓚ） | 80 | ハの字 | 軽量級（サラ以外） |
| ⑥スウェーフック～ジャブストレート（⇦Ⓟ＋ⓀⓅ）→ミドルスマッシュソード（⇨ⓅⓀ） | 75 | ハの字 | ゴウ、カゲ |



## ラウ・チェン

Lau Chan

Text：アスドロ

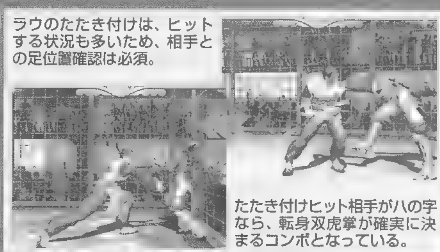
今回もまたまた壁際でのコンボを紹介。状況は限定されてしまうものの、やり方は意外と簡単。壁を最大限に活用して、確実に相手の体力を[illegible]っていこう！

### 相手の背中側に壁があるときのコンボ

[illegible]付ける機会は多い。今回紹介するコンボは、相手の背中側に壁があり、たたき付け後に[illegible]定されてしまうものの、押しが強いキャラだけに狙える場[illegible]ⓅⓅ）のコンボが確実に決ま[illegible]ってダメージ値は35（始動技を除く）となるが、今回紹介[illegible]いれば、転身双虎掌よりも大きなダメージが望める。

やり方は簡単で、たたき付[illegible]け身の取れないダウンを[illegible]

ダメージを比較しても、こ[illegible]



ラウのたたき付けは、ヒットする状況も多いため、相手との足位置確認は必須。

たたき付けヒット相手がハの字なら、転身双虎掌が確実に決まるコンボとなっている。



相手の背中側に壁があり、ハの字でたたき付け技がヒットしたら、すかさず連拳腿を決める。

相手は受け身の取れないダウンなので、双虎烈把で追い打ち。ダメージも大幅UPだ。

## 緊急特集 “大覇王”南アキラのステップ術

「格闘新世紀II」で見事栄冠を勝ち取った南アキラ。その強さとともに注目されたのが、「南ステップ」と呼ばれる華麗なステップである。だれもが憧れるその動きを、ここで検証してみることにしよう。

基本の構造は左の図の通り。避けはしゃがみ前ダッシュでしかキャンセルできず、後ろダッシュは避けでしかキャンセルできないなど、各種移動の性質を考えて組み合わせていこう。もちろん、この中に「バイアグステップ」と呼ばれる連続しゃがみ（後ろ）ダッシュを交ぜることも可能だ。課題は、やはり入力スピード。素早い動きを再現するためのレバーさばきは、修練を積むしかない。

また、南アキラはステップしつつ相手の動きに対応する技術も高かった。例えば避け→しゃがみダッシュをしているときに相手が技を空振りしたらすかさず白虎双掌打（⬇⇦⇨Ⓟ）をたたき込む……といった具合だ。実戦に取り入れるなら、こういう技術を身に着けることも重要になる。

縦横無尽自在に動くステップは実戦的にも無理に覚える必要は無いが、一部を取り上げると役立つ動きはある。中でも避け→しゃがみダッシュや後ろダッシュ→避けといった行動は、もはや基本テクニックとなっている。

また、しゃがみ後ろダッシュ→後ろダッシュも役立つ。素早く後退することができるので、起き上がり攻撃をかわしたいときなどに便利だ。




※前ダッシュのみ

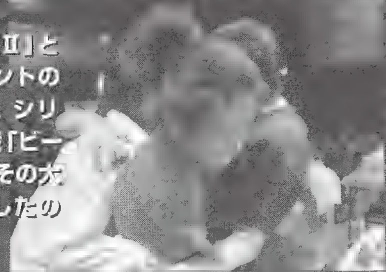


しゃがみ後ろダッシュ→後ろダッシュは、間合いを離したいときに便利な行動だ。

[illegible]シュバックナックル→スウェ[illegible]ダブルパ[illegible]ト後は、レバー入れの立ちⓅを出してしまうとヒットしないことが多いので、レバーニュートラルの立ちⓅで追い打ちするように意識しよう。

# イベントラッシュのトリはBT杯だ!!

「闘劇」「格闘新世紀Ⅱ」と続いたビッグイベントのトリを務めるのは、シリーズ伝統のチーム戦「ビートライブカップ」。その大舞台で栄冠を手にしたのは……!?



# バチャッ子 INFINITY EVOLUTION

## バチャっ子 インフィニティ エボリューション



EVENT

### ゴールデンウイークはバーチャ三昧 今年も開催！ 渋谷バーチャ博

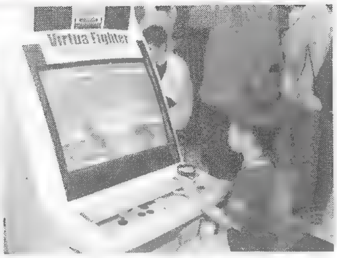
ゴールデンウイーク真っただ中の4月26日から5月5日にかけて、「ハイテクランドセガ渋谷」にて、渋谷バーチャ博が開催された。

期間中は、店内に『EVO』をはじめとした過去のシリーズ含む35セットの対戦台が並ぶという、去年同様の「バーチャづくし」でファンにはたまらない景観。

さらには先の全国大会で"大覇王"の称号をゲットした「南アキラ」をはじめとする過去の全国大会上位入賞者、元鉄人といった豪華メンツによる組み手、キャラ別の特別称号をかけて争われる大会やレディース限定大会なども行なわれ、同店は大いに盛り上がったぞ。

特に、キャラ別称号争奪戦は、各キャラのエキスパート同士が闘うとあって見応え十分。店内はギャラリーであふれ返らんばかりだった。全キャラの特別称号と獲得プレイヤーは左表の通り。

最終日には東京2on2の店舗予選も行なわれ、こちらも人、人、人の大盛況。決勝戦の「セガール」「マスク・ド・ヒジテツ」vs.「ヌキ」「ちび太」戦は、選手・ギャラリーとも大盛り上がりのクライマックス。バチャっ子にはたまらないイベントとなった。



歴代のシリーズを始め、グッズ関係や過去に出版された書籍・ビデオなども展示され、まさに店内はバーチャー色といった感じ。



キャラ別称号争奪戦などのイベントの、最後を飾った東京2on2大会の同店舗予選は、「ヌキ（写真左）」&「ちび太（右）」という、豪華タッグが優勝！

### キャラ別特別称号と獲得者

| キャラ名 | 称号 | プレイヤー |
|---|---|---|
| アキラ | 拳士 | ホームステイアキラ |
| ジャッキー | 最速 | 拝人 |
| サラ | 女帝 | あにぃ |
| ラウ | 猛虎 | 調布K・Kサラ |
| パイ | 女優 | 青パイ |
| ウルフ | 格闘王 | ヒデオ |
| ジェフリー | 海神 | 仮面劇 |
| カゲ | 忍将 | 養老影 |
| シュン | 老師 | 板橋ザンギエフ |
| リオン | 英雄 | ちび太 |
| アオイ | 舞姫 | あーたん |
| レイ・フェイ | 大僧上 | ネス |
| ベネッサ | 女豹 | カシン |
| ゴウ | 柔王 | エビ |
| ブラッド | 強蹴 | 大須晶 |

### レディース大会－LADY GO！－優勝者

| | | |
|---|---|---|
| アオイ | 女神 | オカマスク |

### 東京弐対弐（2on2）店舗予選優勝優勝

| | |
|---|---|
| ちび太（リオン） | ヌキ（アオイ） |

## 募集要項

大会ラッシュも一段落し、今後はややまったり気味が予測される『EVO』業界……。いやいや、まだまだ何かあるハズです。読者の皆さんも、面白いネタなどあったら投稿してみてください。一緒に盛り上げていきましょー！ 質問なども受け付けておりますので、気軽に送ってきてくださいまし。「こんなことをやってくれ！」などのリクエストも可です。

〒154-8528
東京都世田谷区若林 1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「バチャっ子 インフィニティ エボリューション係」
E-MAIL：
vf4@arcadiamagazine.com

VFR

VFR2003-2004シーズンの闘いはここから！ カップ戦第一弾、早くも開催!!

## 『2003 PREビートライブカップ』

参加181チームというかつて無いエントリー数で盛り上がった『第5回VFRビートライブCUP』は、【太鼓部屋】の初優勝という形で幕を閉じた。と同時にVFR第5期活動もこの日をもって終了、2003年5月5日を境に新たなる闘いが始まったといってもいいだろう。そして2003年6月、VFRは装いも新たに第6期活動を開始、キモとなるメイン大会も2004年3月開催予定の『第6回VFRビートライブカップ』と位置付け、全国各地の協力店舗にて今まで通りポイントランキング戦&カップ戦を行なっていく予定。

そのカップ戦（シード権争奪戦）第一弾となるのが、『2003 PREビートライブカップ』だ。周知の通り、本戦は年々出場チームが増加傾向気味。したがって、予選で"強いチームと当たらない&2勝すれば決トーナメント進出"というシード権の二大オプションの恩恵は、以前にも増して重要になっている。"次を狙う"強豪どころが5月5日以前（！）にチームを決めているという点からも、その本気度がうかがえるというものだ。

また、PREビートライブカップのいわば"名物"となった"同キャラ5人チーム"も、情報によるとかなりの数がエントリーしてくるとのこと！ キャラ最強決定戦という側面もこの大会の大きな見どころの一つだ。初（？）の2日間開催となったが、両日共に"濃厚"になるのはほぼ間違い無い!?

EVENT INFO

**開催日時**：2003年6月7日（土）／8日（日）※2日間
**開催場所**：ビートライブ　東京都町田市森野 1-37-8 今村ビルB1　TEL&FAX 042-724-3678
**大会ルール**：5on5勝ち抜き戦、キャラ固定、チーム内同キャラOK etc.　**募集チーム数**：56＋α（先着順）
**エントリー**：ホームページ受付／FAX受付／店頭受付の3種類
**VFR公式ホームページ**　http://www.beat-tribe.com/vfr/

THE 5th VFR BEAT-TRIBE CUP REPORT

# 第5回VFR ビートライブカップスペシャルリポート



**181チームという過去最高の参加チーム数で競われた「第5回ビートライブカップ」。今やオフィシャルの全国大会よりも重視される、この大会の結果をお届けしよう！**

Text / [illegible]

## 台頭する新勢力、衰退する旧勢力

決勝トーナメントに進出したチームは下表の通り。予想通りではあるが、『VF4』以[illegible]ージェネレーション"と呼ばれるプレイヤーの躍進が目立[illegible]しい活躍をしているエリートプレイヤーが集まった【2D[illegible]力を備えていたといえるだろう。[illegible]

回ビートライブカップ」で優勝を果たしている名門。それ[illegible]となるトーナメントでも、両者ともに1回戦で敗退。「セガール」、「ザ・ゲリラ」という一流プレイヤーをトーナメン[illegible]

3チームが決勝に進出した関[illegible]



[illegible]

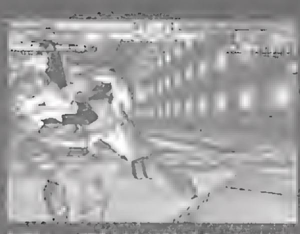




[illegible]

## [illegible]大会の覇者「[illegible]お茶の会」の落城！

[illegible]



[illegible]

## 決勝トーナメント表

WINNER!!: 太鼓部屋

| チーム | メンバー |
|---|---|
| Think Punk. | SHU、アストロ、ちび太、ヒデオ、若人 |
| [illegible]お茶の会 | 五郎弐千歳、華火蕾、魔ハクションラウ魔王、ムッキー晶 |
| [illegible] | マグナム、花ラウ、PKアキラ、矢永、ムームーダンス |
| [illegible] | ヌキ、JOE、ときど、左前、板z |
| [illegible] | 変態軍曹、DR、空調、エマール、薄着のおにっさ |
| ONE PIECE | オヤマスター、うつじぇー、三代目宇都宮ラウ、餓鬼、わにぃ |
| [illegible] | あーたん、イタリア、ジャマイカ、ポッキアキラ、ラブコンボ |
| [illegible] | 一郎太、大銀河、養老[illegible]、大須晶、灘琉豪 |
| [illegible] | はらぐろ会長、ピコ、いのっち、ヨドリバジャッキー、8 |
| [illegible] | きびだんご、コヤマ★J、K-2、らり太、祐天寺水族館 |
| [illegible] | アルマジロ弟、甲府めがね、悪魔バイ、みんごる師範、調布K・Kサラ |
| [illegible] | ダビ、悟李羅影助、鉄、ネオ・タワー、ススキノラウ |
| [illegible] | 南アキラ、73R、博士、サイベグ、ZAP |
| [illegible] | 虎龍、蜜柑、トーマス岡田、八百一、格闘愛 |
| [illegible] | 真把剛、うるふぃ～、ブンブン丸、ジョウ、キャサ夫 |
| [illegible] | ニャン兄、イギリス、ミニマム、フィリックス、ナポレオン |

[illegible] 人が代表格。先日行なわれた「[illegible]」でも、それぞれ2D系のゲームに出場。[illegible]

## [illegible]【太鼓部屋】が決勝進出！

[illegible]【太鼓部屋】だが、決勝までの[illegible]回戦は、【Zバランス】大将の[illegible]拳士「灘琉豪」が最終ラウンドに及ぶ接戦を何とか凌い[illegible]を阻止した。

続く準決勝では、ついに優[illegible]伯仲の展開。【大銀河】が1回戦で活躍した「五郎弐千歳」と「ハクション」を圧倒するも、「ゲームセンター嵐」が盛り[illegible]の同キャラ大将戦に委ねられる。しかし、勝負は一瞬だった。土壇場での「ムッキー晶」の強さをものともせず、あっ[illegible]



前大会では劇的な逆転劇を見せた「ムッキー晶」の神通力も、「灘琉豪」には通じず。

## 最終決戦の舞台で“[illegible]”が覚醒!!

[illegible]し、「The みんなナカヨク」[illegible]“といっても過[illegible]いハイパフォーマンス。[illegible]ンセルを多用[illegible]惑し、すぐにしゃがみダ[illegible]から自由奔放に躍動する「大[illegible]

[illegible]まだ中堅だ。残る二人は「養老影」と「灘琉豪」……。この苦境を跳ねのけるには、「悪[illegible]もしれない。コマンドミスによる小ジャンプも多く、いい[illegible]シュで、「[illegible]」が【太鼓部[illegible]



[illegible]ッシュ→崩撃雲身双虎掌！

## 総評 親方ビジョン 総評

関東最強時代がついに終えんを迎えた――ご存知の方も多いだろうが、アテナ杯からビートライブカップまで続く長い歴史の中で、東京および関東エリア以外のチームが優勝したのは、前回の【静岡お茶の会】が初めてだった。ただし、【静岡お茶の会】は、優勝した時点でチームメイト5人全員が上京していたため、「初めて地方勢が優勝」という表現にはかなりの違和感があった。しかし、ついに決定打を放ったのが今回の【太鼓部屋】。ここへきて、純粋な意味でも地方のチームが「ビートライブカップ」を制覇。完全に関東最強時代に終止符が打たれたのだ。

これからは、逆に東京、関東のプレイヤーが頂点を奪還するために総力を結集してくるだろう。もともと、個人の力ではプレイヤー数の多いこれらのエリアがダントツの層の厚さを誇る。図抜けた実力を持ちながらも予選落ちを喫した「つちくも」や「拝人」。最後は孤軍奮闘する結果となった「ちび太」などは、“チーム力”の重要性を痛感したに違いない。【新宿ローパンチカット】や【PPピエロ】の予選落ちが物語るように、もはや“全員強くても勝てない”時代。“全員めちゃくちゃ強い”といえるスペシャルチームで露骨に優勝を狙いにいかなければ、【静岡お茶の会】や【太鼓部屋】の牙城を崩すのは難しいかもしれない。

## [illegible] 優勝チーム 太鼓部屋に迫る!!

名プレイヤーの実力だけでなく、昔から共に闘ってきたというチーム力にも強さの秘密があった！

“[illegible]”大須晶が太鼓部屋の強さを語る!!

――ついに優勝しましたが、感想とかはどんな感じですか？

**大須** [illegible]ずっとチャレンジし続けて、ついに優勝ってのがうれしかった。後は、養老、仲道（灘琉豪）とか、[illegible]海のちゃんとしたプレイヤー[illegible]な「VF2」からやってるし。最[illegible]ブルンが一番喜んでた。もう、[illegible]

[illegible]会】は、みんな東京に出てきてたけど、今回はホントに地方が[illegible]

**大須** [illegible]で優勝できてホントによかった。

――今回はパンフレットで[illegible]

**大須** いやいや、ビートラは難しいみ[illegible]てなかった。楽しんでいい成績残せればいいな～ぐらいで。優[illegible]ー与えんでくれって感じ（笑）。[illegible]



優勝した【太鼓部屋】の面々。優勝候補筆頭という重圧を跳ねのけて結果を出した！

[illegible]にいった。

――決勝はそのノリで勝ったよね。3-2ばっかだったけど、見てて負けそうになかった（笑）。

**大須** いやー、[illegible]ろにいたからねえ。二人に任せれば大丈夫ってのがあったから。決勝もノリノリでいったら、後[illegible]ようにやれ!」って言ってくれて。まあ【Zバランス】戦とかはそれでさくっと死んだけど（笑）。ギ[illegible]たんで。あの二人に任せて、好きなよう[illegible]

**大須** いや、[illegible]い相手をつぶしてくれるもんで。MVPは間違い無くブルン。

――全員が役割を果たしたって[illegible]

**大須** 一郎太はやっかいな一見[illegible]

[illegible]ードメーカーっていうか……いじめられキャラ。

**大須** 一郎太が負けたら、ブルンが「お前何やってんだよ～」とかいって、一郎太が「すいません」ってなって、「……しょうがねえなあ」って言いながらブルンが相手を倒す（笑）。

**大須** 負けをマイナスにしないっていうか、先鋒で負けるとム[illegible]たしたっていうか。

――じゃあ最後に、これからの目標といか、抱負というか……。

**大須** うーん、俺らみんなロー[illegible]いし。まあ、今まで通りかな～。

――なるほど。ではそんな感じ[illegible]ございました。

【太鼓部屋】：「お手並み拝見Ⅱ」の覇者“豪傑”「大須晶」（右下）を中心に、「渋谷バーチャ博」の称号戦を制した“拳士”「灘琉豪」、（左下）“忍将”「養老影」（奥左端）など特別称号持ちが並ぶ豪華布陣。さらに、「ブルンブルン丸」として「VF2」時代から名を馳せた「大銀河」（奥中央）、ムードメーカーとしてもチームに貢献する「一郎太」（奥右端）らが脇を固める



はみ出し EVOLUTION
番外編：「そういえば、全員漢字[illegible]文字って[illegible]うのは、何かこだわりとか？」「[illegible]リー用紙書いてるときに、俺が書いたんだけど、俺とブルンと養老がたまたま三文字で……、後二人もいけるなあってなって…。（大須）」「いや、あれは格好いいよ！」「チーム名も[illegible]全部書いてみたら……、震えた！（大須）」「いや～、あれはいい！」「もう、大成功!!（大須）」

# WCCF Ver1.0～2.0 カードグラフィック&全カードデータリスト

ここでは、「WCCF Ver2.0」の追加カードグラフィックをすべて公開！ さらに、「WCCF Ver1.0」の全カードデータも掲載している！ カードをすべて集めてしまった人はもちろん、まだ集め切っていない人もこのデータを見て、トレードやプレイに役立ててほしい。

Index of This Month



WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002 Ver.2.0



### カードリストの見方

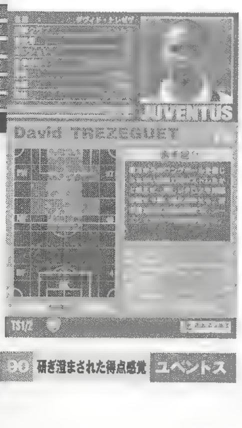
カードのリストは、「WCCF Ver.2.0レアカードグラフィック&データ」、「WCCF Ver.2.0追加カードグラフィック&データ」、「WCCF Ver.1.0レアカードグラフィック&全データ」の順で掲載している。カードグラフィックの下部には各カードデータがあり、各項目は、左からカードナンバー、ポジション、プレイヤー名、OF（オフェンス）、DE（ディフェンス）、TE（テクニック）、PO（パワー）、SP（スピード）、ST（スタミナ）、T.（総合値）、特殊能力、チーム名となっている。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
セリエA 2001-2002 Ver.2.0
■メーカー：ヒットメーカー/セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発 売 日：2003年3月（稼働中）
■使用基板：NAOMI2

トップスコアラーズ　MVP

# ダヴィド・トレゼゲ










イタリア選手協会が主催する「オスカー・デル・カルチョ」。そのMVP（最優秀プレイヤー賞）と最優秀外国人プレイヤー賞の二冠に輝いたのがトレゼゲだ。セリエAの選手たちに選出された賞ゆえ、その価値は高い。

00-01シーズン、ユベントスへ移籍。翌シーズンにはヒュブナーと得点王を分け合う大活躍で、ゴールゲッターとしての彼の能力は証明された。ボール扱いの巧みさとゴールを陥れる類い希な嗅覚で得点を重ねる。

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| TS1 | FW | ダヴィド・トレゼゲ | 18 | 8 | [illegible] | 17 | 16 | 14 | 90 | 研ぎ澄まされた得点感覚 | ユベントス |
| MVP | FW | ダヴィド・トレゼゲ | 20 | 8 | 16 | 17 | 16 | 14 | 91 | 一撃必殺 | ユベントス |

ベストイレブン

# マルコ・マテラッツィ







インテルが長年求めていた「優秀なセンターバック」を見事に埋めた屈強なDFである。マンマークの強さはセリエでも最高峰で、とりわけハイボールの競り合いに強い。イタリア代表でも守備の要として活躍する。

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| AE2 | DF | マルコ・マテラッツィ | 12 | 18 | 12 | 20 | 12 | 14 | 88 | 空中戦の覇者 | インテル |

トップスコアラーズ

# ダリオ・ヒュブナー







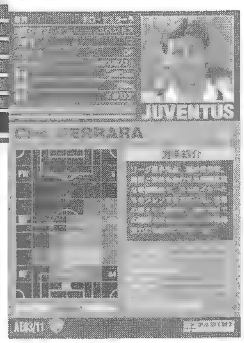
年を重ねるごとに得点感覚が磨かれていく希有なストライカーだ。ループシュート、豪快なヘディング、体勢を崩して決める泥臭いゴール、直接フリーキックと、多彩な得点パターンで相手ゴールを陥れる。

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| TS2 | FW | ダリオ・ヒュブナー | 19 | 6 | 15 | 16 | 14 | 14 | 84 | サイボーグ | ピアチェンツァ |

ベストイレブン

# チロ・フェラーラ




長年、ユーベとイタリアの「カテナチオ」を支えてきた名センターバック。DFとしてフィジカルに恵まれているというわけではないものの、的確な判断で相手FWに仕事を許さない。まだまだ彼の守備力は一線級だ。

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| AE3 | DF | チロ・フェラーラ | 10 | 18 | 11 | 15 | 13 | 14 | 81 | 臨機応変な守備戦術 | ユベントス |

ベストイレブン

# ジャンルイジ・ブッフォン







GKに求められる要素は数あれど、それらを高いレベルで持ち合わせているのがブッフォンだ。ときには鋭い判断力でシュートを未然に防ぎ、ときにはゴール確実かと思えたシュートをセーブ。まさに守護神そのものだ。

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| AE1 | GK | ジャンルイジ・ブッフォン | 7 | 20 | 11 | 18 | 15 | 11 | 82 | 難攻不落 | ユベントス |

ベストイレブン

## マッテオ・ブリーギ





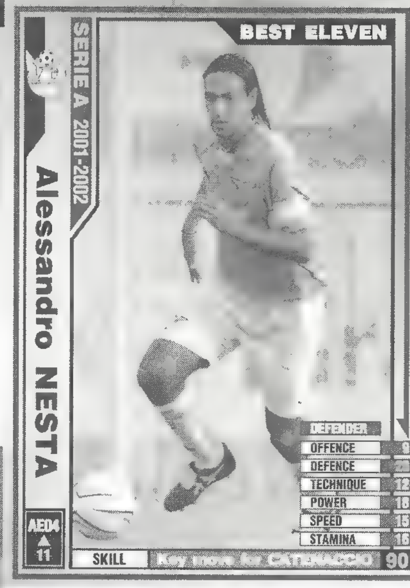


セリエC2でプレイしていたとき、ユベントスの会長にその才能を見出された。現在はパルマの中盤で攻守のバランスを支え、今やチームに無くてはならない存在だ。将来はイタリア代表でも中盤の核となり得る逸材。

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| AE6 | MF | マッテオ・ブリーギ | 14 | 13 | 17 | 13 | 14 | 15 | 86 | 天才的なポジショニング | ボローニャ |

ベストイレブン

## アレッサンドロ・ネスタ





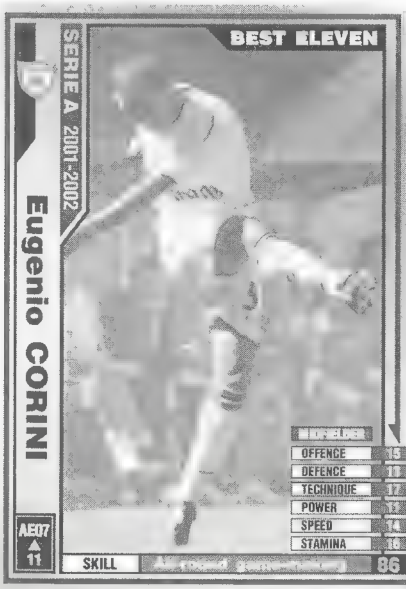


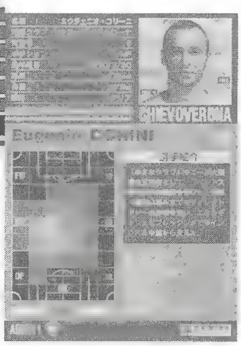
02-03シーズンに長年親しんだラツィオからミランへ移籍。早くもDFラインの要として不可欠なセンターバックになった。一対一にも強いが、彼の特長は判断力。ピンチの芽を確実に摘んでいく素晴らしいDFである。

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| AE4 | DF | アレッサンドロ・ネスタ | 9 | 20 | 12 | 18 | 15 | 16 | 90 | 鍵をかける動き | ラツィオ |

ベストイレブン

## エウジェニオ・コリーニ




昇格したばかりのキエーヴォ・ヴェローナが一大旋風を起こせたのも、このベテランMFの貢献が大きい。中盤の深い位置から供給されるロングパスは正確無比。巧みなゲームメイクが多くのチャンスを生み出す。

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| AE7 | MF | エウジェニオ・コリーニ | 15 | 13 | 17 | 11 | 14 | 16 | 86 | 万能なゲームメイカー | キエーヴォ・ヴェローナ |

ベストイレブン

## クリスティアーノ・ドニ







主に左サイドの選手ながら、フィールドを縦横無尽に動き回るアグレッシブなMF。いつビッグクラブに引き抜かれてもおかしくない選手だ。一昨年の日本対イタリア戦で、同点ゴールを奪った選手でもある。

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| AE5 | MF | クリスティアーノ・ドニ | 16 | 12 | 16 | 17 | 14 | 16 | 91 | 縦横無尽のプレー | アタランタ |

ベストイレブン

## クリスティアン・ヴィエリ







屈強な体躯で相手ゴールへ疾走する"重戦車"FW。恵まれたフィジカルで相手DFのマークをものともしない一方で、絶妙なアシストを送ることもできる。その左足から多くのゴールを生み出す、今や世界屈指の点取り屋だ。

AE10 FW クリスティアン・ヴィエリ 20 6 14 20 15 14 89 走る戦術 インテル

ベストイレブン

## ルイジ・ディ・ビアッジョ







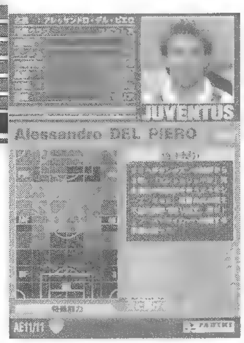
献身的な動きでピンチの芽を摘み、長短のパスでゲームをコントロールできるMF。アタッカー陣に個性派がそろうインテルの攻撃は、実は彼から始まっていることが多いのだ。イタリア代表でも重要な役割を果たす。

AE8 MF ルイジ・ディ・ビアッジョ 13 15 12 15 13 18 86 熟練労働者 インテル

ベストイレブン

## アレッサンドロ・デル・ピエロ



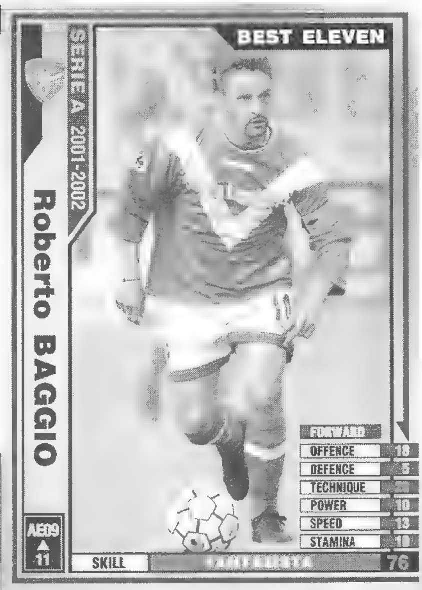

ピントゥリッキオの絵画にたとえられた華麗なプレイで、次々とゴールを決める。ファンタジスタでありながらフィジカルも鍛え上げている。今やユーベのみならずイタリアの顔。ゴールの左45度の位置は彼のゾーンだ。

AE11 FW アレッサンドロ・デル・ピエロ 18 8 19 13 15 14 87 天に捧げるゴール ユベントス

ベストイレブン

## ロベルト・バッジョ



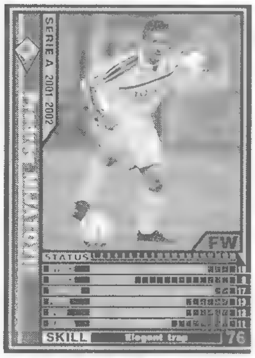




最後の"ファンタジスタ"。鋭い切り返しにフェイント、鮮やかなヒールパス、万人の予測不能なプレイを次々と披露。システム重視の風潮が強まる一方で、バッジョのファンタジーは見る者をいっそう引き付ける。

AE9 FW ロベルト・バッジョ 18 5 20 10 13 10 76 ファンタジスタ ブレシア

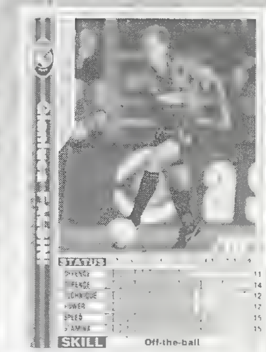
## WCCF Ver2.0 追加カードグラフィック一覧






プレドラグ・ミヤトヴィッチ






ジャンルカ・ファルシーニ






エンリコ・キエーザ






ジョゼップ・グァルディオラ



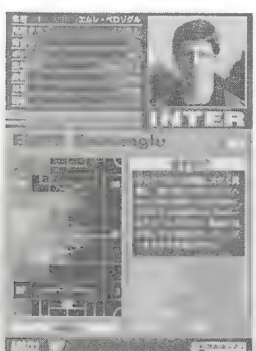



アドリアーノ



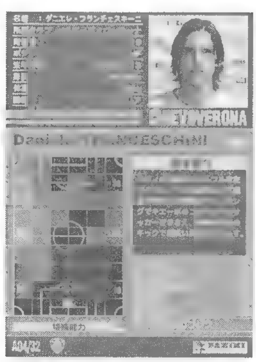


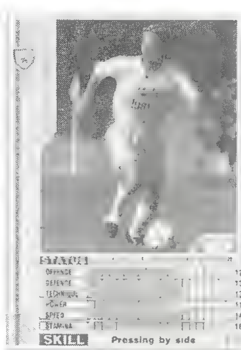

ヨナタン・バキーニ






エムレ・ベロゾグル






ダニエレ・フランチェスキーニ

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A05 | FW | プレドラグ・ミヤトヴィッチ | 16 | 6 | 17 | 13 | 13 | 11 | 76 | エレガントなトラップ | フィオレンティーナ |
| A01 | DF | ジャンルカ・ファルシーニ | 11 | 14 | 12 | 12 | 15 | 15 | 79 | 精力的なオフザボール | アタランタ |
| A06 | FW | エンリコ・キエーザ | 18 | 7 | 14 | 15 | 17 | 14 | 85 | 鋭敏なカット・イン | フィオレンティーナ |
| A02 | MF | ジョゼップ・グァルディオラ | 14 | 13 | 18 | 14 | 11 | 14 | 84 | ドリブン・パス | ブレシア |
| A07 | FW | アドリアーノ | 17 | 6 | 15 | 19 | 16 | 14 | 87 | 弾丸シュート | フィオレンティーナ |
| A03 | MF | ヨナタン・バキーニ | 13 | 11 | 14 | 10 | 17 | 15 | 80 | サイドの職人 | ブレシア |
| A08 | [illegible] | エムレ・ベロゾグル | 15 | 9 | 16 | 11 | 17 | 15 | 83 | 迅速なスペース進出 | インテル |
| A04 | MF | ダニエレ・フランチェスキーニ | 12 | 13 | 13 | 11 | 14 | 16 | 79 | サイドからのプレス | キエーボ・ヴェローナ |

## WCCF Ver2.0 追加カードグラフィック一覧



### クリスティアン・ゼノーニ

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A13 | MF | クリスティアン・ゼノーニ | 12 | 13 | 14 | 12 | 16 | 15 | 82 | 精力的なオフザボール | ユベントス |



### マルセロ・サラス

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A14 | FW | マルセロ・サラス | 17 | 6 | 15 | 14 | 15 | 13 | 81 | ランニング・ボレー | ユベントス |



### ヤープ・スタム

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A15 | DF | ヤープ・スタム | 10 | 19 | 13 | 20 | 12 | 14 | 88 | 絶対的なマンツーマン | ラツィオ |



### シニサ・ミハイロヴィッチ

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A16 | DF | シニサ・ミハイロヴィッチ | 14 | 15 | 15 | 16 | 10 | 13 | 83 | 悪魔の弾道 | ラツィオ |



### アンドレス・グリエルミンピエトロ

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A09 | MF | アンドレス・グリエルミンピエトロ | 13 | 9 | 14 | 14 | 15 | 16 | 81 | 両足を駆使したドリブル | インテル |



### ニコラ・ヴェントラ

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A10 | FW | ニコラ・ヴェントラ | 16 | 7 | 13 | 16 | 14 | 13 | 79 | 強烈なシュート | インテル |



### ファビアン・カリーニ

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A11 | GK | ファビアン・カリーニ | 7 | 18 | 11 | 17 | 12 | 11 | 76 | 滑らかなセービング | ユベントス |



### アレッサンドロ・ビリンデッリ

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A12 | DF | アレッサンドロ・ビリンデッリ | 10 | 15 | [illegible] | 13 | [illegible] | 14 | [illegible] | 高精度のアーリークロス | [illegible] |

## WCCF Ver2.0 追加カードグラフィック一覧




ウミト・ダヴァラ

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A21 | MF | ウミト・ダヴァラ | 14 | 11 | 14 | 14 | 15 | 15 | 83 | ライン際のドリブル | ミラン |




ディエゴ・パブロ・シメオネ

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A17 | MF | ディエゴ・パブロ・シメオネ | 13 | 16 | 13 | 16 | 13 | 16 | 87 | ファンタジスタの影 | ラツィオ |




ハヴィ・モレノ

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A22 | FW | ハヴィ・モレノ | 17 | 7 | 13 | 17 | 14 | 14 | 82 | 強靭な肉体 | ミラン |




カレル・ポボルスキー

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A18 | MF | カレル・ポボルスキー | 14 | 9 | 16 | 12 | 18 | 13 | 81 | 電光石火 | ラツィオ |



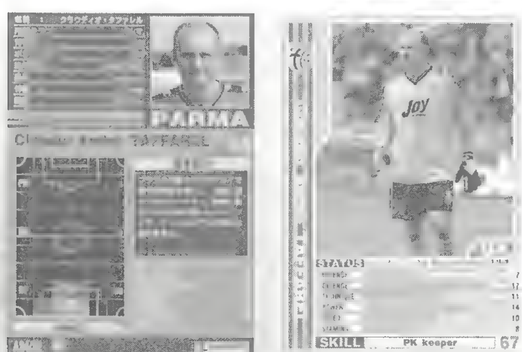

ホセ・マリ

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A23 | FW | ホセ・マリ | 14 | 7 | 16 | 13 | 15 | 14 | 79 | 前線でのチャンスメイク | ミラン |




ホッキ・ジュニオール

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A19 | DF | ホッキ・ジュニオール | 10 | 15 | 12 | 19 | 13 | 14 | 83 | 積極的なロングフィード | ミラン |




クラウディオ・タファレル

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A24 | GK | クラウディオ・タファレル | 7 | 17 | 11 | 14 | 10 | 8 | 67 | PKキーパー | パルマ |

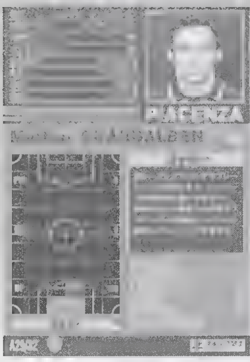


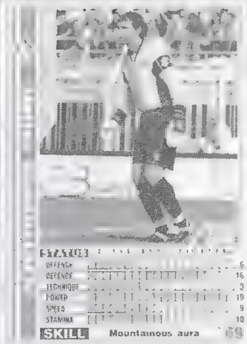

マッシモ・ドナーティ

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A20 | MF | マッシモ・ドナーティ | 12 | 13 | 14 | 14 | 13 | 14 | 80 | ハードタックル | ミラン |

## WCCF Ver2.0 追加カードグラフィック一覧

### マッテオ・ヴァルダルベン

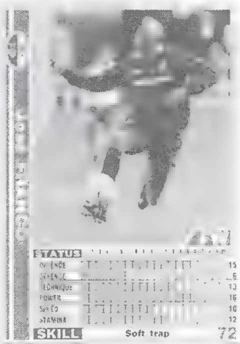





| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A29 | GK | マッテオ・ヴァルダルベン | 6 | 16 | 9 | 19 | 9 | 10 | 69 | 山のような存在感 | ピアチェンツァ |

### ホセ・フランコ






| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A30 | FW | ホセ・フランコ | 15 | 6 | 13 | 16 | 10 | 12 | 72 | 柔らかなトラップ | トリノ |

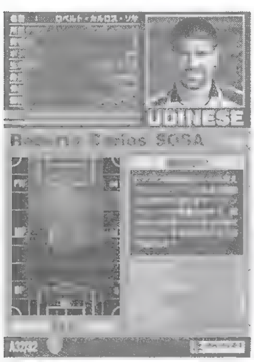
### シャボンガ・ノンヴェテ

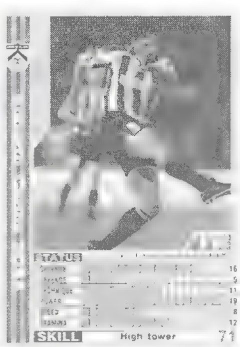





| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A31 | MF | シャボンガ・ノンヴェテ | 15 | 6 | 11 | 14 | 18 | 13 | 77 | 躍動するステップ | ウディネーゼ |

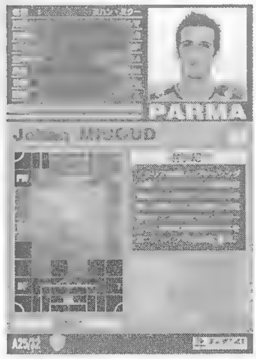
### ロベルト・カルロス・ソサ






| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A32 | FW | ロベルト・カルロス・ソサ | 16 | 5 | 11 | 19 | 8 | 12 | 71 | ハイタワー | ウディネーゼ |

### ヨハン・ミクー






| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A25 | MF | ヨハン・ミクー | 14 | 8 | 17 | 13 | 12 | 13 | 77 | ロングスルーパス | パルマ |

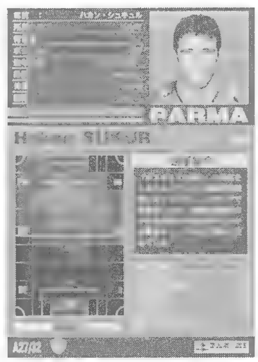
### ホルヘ・ボラーニョ






| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A26 | MF | ホルヘ・ボラーニョ | 11 | 13 | 12 | 13 | 15 | 17 | 81 | 思い切った展開 | パルマ |

### ハカン・シュキュル

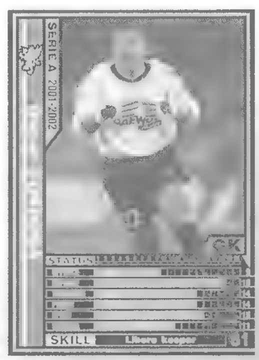





| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A27 | FW | ハカン・シュキュル | 17 | 5 | 14 | 17 | 13 | 13 | 79 | 強引にねじ込むヘッド | パルマ |

### オスカル・コルドバ






| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A28 | GK | オスカル・コルドバ | 9 | 18 | 14 | 14 | 15 | 11 | 81 | リベロ・キーパー | ペルージャ |

## WCCF Ver.1.0 完全保存版選手カードリスト

**Best Eleven（ベストイレブン）**

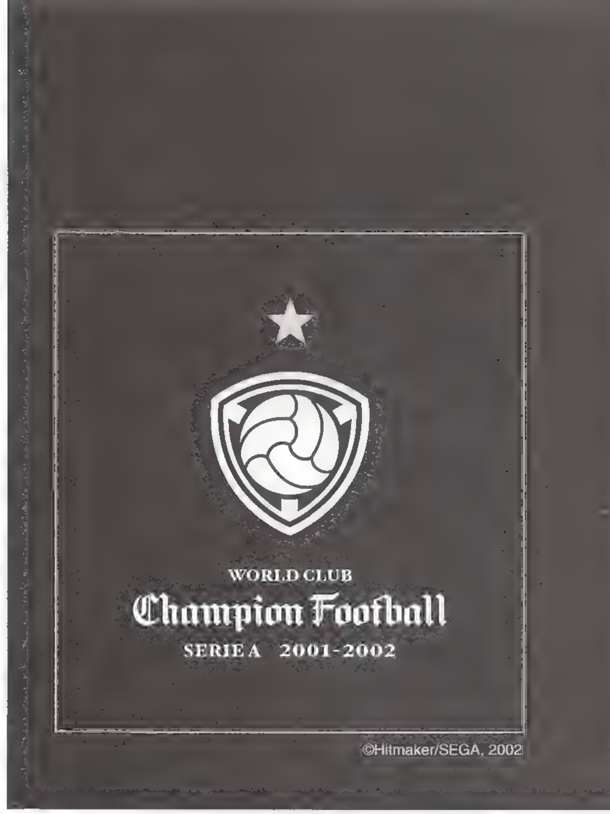
| カード番号 | ポジション | 選手名 | OF | DE | TE | PO | SP | ST | T. | Skill | チーム名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| E01 | GK | ジャンルイジ・ブッフォン | 7 | 20 | 11 | 18 | 14 | 10 | 80 | 圧倒的な威圧感 | ユベントス |
| E02 | DF | パオロ・マルディーニ | 12 | 18 | 14 | 17 | 14 | 16 | 91 | 継承されたキャプテンシー | ミラン |
| E03 | DF | アレッサンドロ・ネスタ | 9 | 20 | 12 | 19 | 14 | 16 | 90 | ファンタジスタの天敵 | ラツィオ |
| E04 | DF | ファビオ・カンナヴァロ | 9 | 20 | 11 | 18 | 15 | 16 | 89 | 鉄壁 | パルマ |
| E05 | DF | リリアン・テュラム | 12 | 18 | 13 | 18 | 17 | 17 | 95 | 鉄壁 | ユベントス |
| E06 | MF | ダミアーノ・トンマージ | 11 | 15 | 12 | 13 | 15 | 19 | 85 | ファンタジスタを支える才能 | ローマ |
| E07 | MF | エドガー・ダヴィッツ | 14 | 13 | 12 | 18 | 18 | 20 | 95 | 闘犬のような運動量 | ユベントス |
| E08 | MF | パヴェル・ネドヴェド | 16 | 12 | 16 | 15 | 16 | 18 | 93 | 孤軍奮闘 | ユベントス |
| E09 | FW | フランチェスコ・トッティ | 17 | 10 | 18 | 16 | 15 | 16 | 92 | 王子の風格 | ローマ |
| E10 | FW | エルナン・クレスポ | 20 | 6 | 16 | 17 | 14 | 15 | 88 | エースの自覚 | ラツィオ |
| E11 | FW | アンドリー・シェフチェンコ | 20 | 8 | 15 | 16 | 20 | 15 | 94 | ウクライナの矢 | ミラン |

**FANTASISTA（ファンタジスタ）**

| カード番号 | ポジション | 選手名 | OF | DE | TE | PO | SP | ST | T. | Skill | チーム名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| F1 | FW | ロベルト・バッジョ | 18 | 6 | 20 | 9 | 12 | 9 | 74 | ファンタジスタ | ブレシア |
| F2 | MF | ナカタ・ヒデトシ | 16 | 12 | 18 | 16 | 12 | 16 | 90 | キラーパス | パルマ |
| F3 | MF | マヌエル・ルイ・コスタ | 16 | 11 | 19 | 14 | 13 | 15 | 88 | フィールドの魔術師 | ミラン |
| F4 | FW | アレッサンドロ・デル・ピエロ | 17 | 8 | 19 | 12 | 14 | 13 | 83 | デルピエロゾーン | ユベントス |
| F5 | FW | アルヴァロ・レコバ | 18 | 7 | 19 | 15 | 17 | 14 | 90 | ミラクルレフティ | インテル |

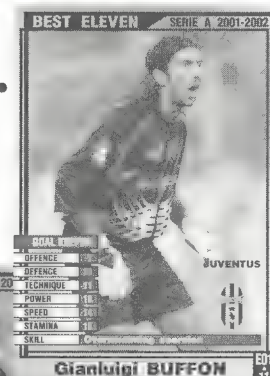
**Best Striker（ベストストライカー）**

| カード番号 | ポジション | 選手名 | OF | DE | TE | PO | SP | ST | T. | Skill | チーム名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| S1 | FW | ロナウド | 20 | 6 | 18 | 16 | 19 | 15 | 94 | 超常現象 | インテル |
| S2 | FW | ガブリエル・バティストゥータ | 19 | 5 | 13 | 20 | 13 | 11 | 81 | バティゴール | ローマ |
| S3 | FW | クリスティアン・ヴィエリ | 20 | 6 | 14 | 20 | 15 | 13 | 88 | 重戦車 | インテル |
| S4 | FW | エルナン・クレスポ | 20 | 6 | 16 | 17 | 14 | 15 | 88 | 天性のゴールセンス | ラツィオ |
| S5 | FW | アンドリー・シェフチェンコ | 20 | 8 | 15 | 16 | 20 | 15 | 94 | 完璧なる資質 | ミラン |




| カード番号 | ポジション | 選手名 | OF | DE | TE | PO | SP | ST | T. | Skill | チーム名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 001 | GK | マッシモ・タイービ | 7 | 17 | 8 | 15 | 9 | 10 | 66 | セットプレー時の攻撃参加 | アタランタ |
| 002 | DF | ジャンパオロ・ベッリーニ | 10 | 12 | 13 | 12 | 13 | 13 | 73 | タイミングの良い攻撃参加 | アタランタ |
| 003 | DF | マッシモ・カッレーラ | 8 | 16 | 12 | 13 | 12 | 13 | 74 | 積極的なフォアチェック | アタランタ |
| 004 | DF | マッシモ・パガニン | 11 | 14 | 13 | 13 | 15 | 13 | 79 | ロングスロー | アタランタ |
| 005 | DF | アレッサンドロ・リナルディ | 12 | 15 | 12 | 14 | 13 | 13 | 79 | 鋭いアーリークロス | アタランタ |
| 006 | DF | ルイジ・サーラ | 7 | 15 | 11 | 14 | 10 | 10 | 67 | 譲らない制空権 | アタランタ |
| 007 | MF | ダニエレ・ベッレッタ | 12 | 12 | 15 | 10 | 13 | 14 | 76 | 力強い突進 | アタランタ |
| 008 | MF | オスマン・ダボ | 13 | 13 | 14 | 14 | 14 | 16 | 84 | ハードタックル | アタランタ |
| 009 | MF | クリスティアーノ・ドニ | 16 | 12 | 16 | 16 | 14 | 16 | 90 | 力強い突進 | アタランタ |
| 010 | MF | アレックス・ピナルディ | 12 | 10 | 13 | 11 | 13 | 13 | 72 | 巧みな組み立て | アタランタ |
| 011 | MF | ルチアーノ・ザウリ | 13 | 12 | 15 | 11 | 14 | 14 | 79 | 確実なつなぎ | アタランタ |
| 012 | MF | ダミアーノ・ゼノーニ | 13 | 14 | 15 | 11 | 15 | 14 | 82 | 巧みなドリブル | アタランタ |
| 013 | FW | コッラード・コロンボ | 14 | 7 | 14 | 13 | 12 | 12 | 72 | 巧みなファーストタッチ | アタランタ |
| 014 | FW | ジャンニ・コマンディーニ | 16 | 8 | 14 | 14 | 14 | 12 | 78 | 強烈な左足のシュート | アタランタ |
| 015 | FW | ファウスト・ロッシーニ | 15 | 6 | 13 | 14 | 12 | 12 | 72 | 卓越したボディバランス | アタランタ |
| 016 | FW | ルカ・サウダーティ | 15 | 6 | 13 | 13 | 13 | 12 | 72 | ワイドな動き | アタランタ |
| 017 | GK | ジャンルカ・パリゥーカ | 5 | 19 | 7 | 18 | 8 | 9 | 66 | 最後の砦 | ボローニャ |
| 018 | DF | エマヌエレ・ブリオスキ | 12 | 12 | 12 | 9 | 14 | 13 | 72 | 献身的な動き | ボローニャ |
| 019 | DF | マルセロ・カステッリーニ | 7 | 17 | 11 | 14 | 11 | 10 | 70 | 粘り強いマンツーマン | ボローニャ |
| 020 | DF | ジュリオ・ファルコーネ | 6 | 17 | 10 | 12 | 12 | 13 | 70 | 幅広いカバーリング | ボローニャ |
| 021 | DF | サルヴァトーレ・フレージ | 12 | 17 | 13 | 16 | 13 | 14 | 85 | リベロ | ボローニャ |
| 022 | DF | ファビオ・マチェッラーリ | 13 | 10 | 12 | 8 | 15 | 14 | 72 | 素早い攻守切り替え | ボローニャ |
| 023 | MF | マッテオ・ブリーギ | 14 | 11 | 15 | 12 | 13 | 14 | 79 | 巧みな組み立て | ボローニャ |
| 024 | MF | トマス・ロカテッリ | 16 | 9 | 18 | 7 | 12 | 9 | 71 | 繊細なテクニック | ボローニャ |
| 025 | MF | カルロ・ネルヴォ | 15 | 10 | 14 | 12 | 15 | 15 | 81 | 正確なクロスボール | ボローニャ |
| 026 | MF | レナト・オリーヴェ | 10 | 11 | 10 | 12 | 13 | 17 | 73 | マリーシア | ボローニャ |
| 027 | MF | ファビオ・ペッキア | 13 | 11 | 14 | 11 | 13 | 17 | 79 | 思い切った飛び出し | ボローニャ |
| 028 | MF | ピエール・ウォメ | 13 | 10 | 14 | 16 | 16 | 13 | 82 | ロングスロー | ボローニャ |
| 029 | MF | ランベルト・ザウリ | 14 | 8 | 16 | 10 | 12 | 13 | 73 | 卓越したボールキープ | ボローニャ |
| 030 | FW | クラウディオ・ベルッチ | 15 | 7 | 12 | 10 | 14 | 9 | 67 | スーパーサブ | ボローニャ |
| 031 | FW | フリオ・クルス | 16 | 8 | 14 | 16 | 13 | 13 | 80 | 周りを使うプレー | ボローニャ |
| 032 | FW | ジュゼッペ・シニョーリ | 18 | 7 | 17 | 14 | 15 | 13 | 84 | 勝利への執念 | ボローニャ |
| 033 | GK | ルカ・カステラッツィ | 8 | 16 | 10 | 16 | 11 | 10 | 71 | 強烈なパンチング | ブレシア |
| 034 | DF | ダニエレ・ボネーラ | 8 | 15 | 9 | 14 | 12 | 15 | 73 | 攻撃につなげるディフェンス | ブレシア |
| 035 | DF | アレッサンドロ・カローリ | 6 | 14 | 11 | 15 | 12 | 13 | 71 | 粘り強いマンツーマン | ブレシア |
| 036 | DF | マレク・コズミンスキー | 14 | 10 | 15 | 10 | 13 | 12 | 74 | 精確なクロスボール | ブレシア |
| 037 | DF | ファビオ・ペトルッツィ | 7 | 15 | 10 | 14 | 13 | 14 | 73 | 鋭角的なスライディング | ブレシア |
| 038 | DF | アンドレア・スッシ | 10 | 12 | 11 | 15 | 13 | 15 | 76 | 確実なつなぎ | ブレシア |
| 039 | MF | マッシミリアノ・エスポージト | 12 | 12 | 11 | 11 | 15 | 15 | 76 | 献身的な動き | ブレシア |
| 040 | MF | アントニオ・フィリッピーニ | 13 | 12 | 12 | 12 | 14 | 15 | 78 | 精力的なオフザボール | ブレシア |
| 041 | MF | エマヌエレ・フィリッピーニ | 12 | 12 | 13 | 12 | 14 | 15 | 78 | 高速ドリブル | ブレシア |
| 042 | MF | フェデリコ・ジュンティ | 13 | 13 | 15 | 11 | 12 | 14 | 78 | 広角なパス | ブレシア |
| 043 | MF | マルクス・ショップ | 12 | 9 | 16 | 12 | 14 | 12 | 75 | 卓越したボールコントロール | ブレシア |
| 044 | MF | アンドレス・ロベルト・イジャーナ | 13 | 12 | 15 | 12 | 12 | 13 | 77 | 絶妙な横への展開 | ブレシア |
| 045 | FW | ロベルト・バッジョ | 18 | 6 | 20 | 9 | 12 | 9 | 74 | 閃き | ブレシア |
| 046 | FW | マリオ・サルガド | 13 | 8 | 13 | 13 | 11 | 12 | 70 | 前線からのチェイシング | ブレシア |
| 047 | FW | イリ・ターレ | 14 | 6 | 8 | 18 | 11 | 10 | 67 | パワーオフェンス | ブレシア |
| 048 | FW | ルカ・トニ | 15 | 7 | 13 | 16 | 11 | 12 | 74 | ポストプレー | ブレシア |

## WCCF Ver.1.0 レアカード一覧



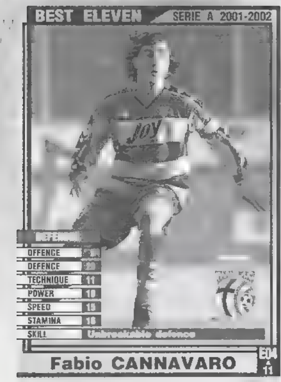

**ジャンルイジ・ブッフォン**



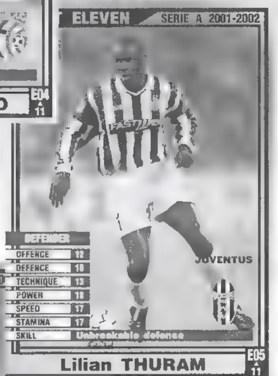

**パオロ・マルディーニ**



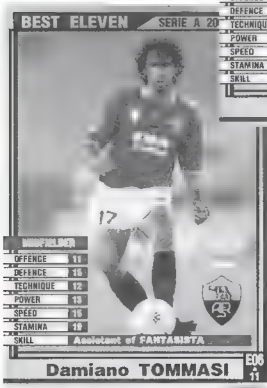

**アレッサンドロ・ネスタ**



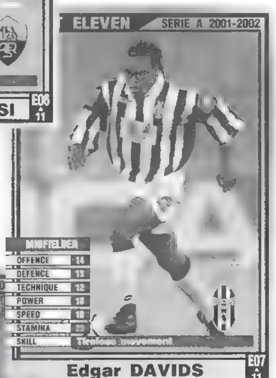

## ファビオ・カンナヴァロ




## リリアン・テュラム




## ダミアーノ・トンマージ




## エドガー・ダヴィッツ




## パヴェル・ネドヴェド



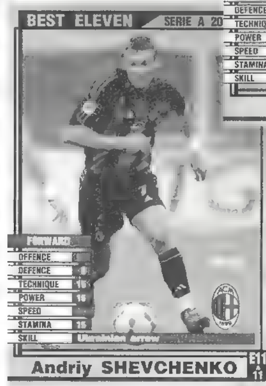

## フランチェスコ・トッティ

| カード番号 | ポジション | 選手名 | OF | DE | TE | PO | SP | ST | T. | Skill | チーム名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 049 | GK | クリスティアーノ・ルパッテリ | 8 | 15 | 13 | 14 | 12 | 11 | 73 | ライン裏の番人 | キエーボ・ヴェローナ |
| 050 | DF | マウリツィオ・ダンジェロ | 9 | 17 | 13 | 13 | 13 | 13 | 78 | 卓越したラインコントロール | キエーボ・ヴェローナ |
| 051 | DF | ロレンツォ・ダンナ | 7 | 17 | 12 | 14 | 12 | 13 | 75 | 卓越したラインコントロール | キエーボ・ヴェローナ |
| 052 | DF | パオロ・フォーリオ | 8 | 13 | 12 | 12 | 14 | 13 | 72 | 高い戦術意識 | キエーボ・ヴェローナ |
| 053 | DF | サルヴァトーレ・ランナ | 11 | 13 | 12 | 11 | 15 | 14 | 76 | 積極果敢な攻撃参加 | キエーボ・ヴェローナ |
| 054 | DF | ファビオ・モーロ | 9 | 14 | 12 | 12 | 14 | 13 | 74 | 安定したポジショニング | キエーボ・ヴェローナ |
| 055 | MF | シモーネ・バローネ | 12 | 13 | 12 | 14 | 14 | 13 | 78 | パワフルなミドルシュート | キエーボ・ヴェローナ |
| 056 | MF | ヨナタン・ビノット | 14 | 10 | 15 | 11 | 14 | 14 | 78 | 精確なクロスボール | キエーボ・ヴェローナ |
| 057 | MF | エウジェニオ・コリーニ | 14 | 13 | 17 | 10 | 13 | 14 | 81 | 幅広いゲームメイク | キエーボ・ヴェローナ |
| 058 | MF | エリベルト | 14 | 11 | 14 | 10 | 18 | 14 | 81 | 高速ドリブル | キエーボ・ヴェローナ |
| 059 | MF | ファビオ・フィルマーニ | 10 | 12 | 13 | 8 | 13 | 15 | 71 | 安定したポジショニング | キエーボ・ヴェローナ |
| 060 | MF | クリスティアン・マンフレディーニ | 15 | 13 | 15 | 11 | 15 | 16 | 85 | 左サイドのスペシャリスト | キエーボ・ヴェローナ |
| 061 | MF | シモーネ・ベロッタ | 12 | 14 | 11 | 16 | 13 | 17 | 83 | ハードプレッシング | キエーボ・ヴェローナ |
| 062 | FW | ベルナルド・コラーディ | 15 | 9 | 13 | 15 | 12 | 15 | 79 | 前線からのチェイシング | キエーボ・ヴェローナ |
| 063 | FW | フェデリコ・コッサート | 14 | 7 | 12 | 14 | 13 | 12 | 72 | ワイドな動き | キエーボ・ヴェローナ |
| 064 | FW | マッシモ・マラッツィーナ | 17 | 6 | 14 | 13 | 14 | 13 | 77 | 巧みなファーストタッチ | キエーボ・ヴェローナ |
| 065 | GK | アレクサンダー・マニンガー | 11 | 17 | 8 | 15 | 9 | 10 | 70 | 力強いロングキック | フィオレンティーナ |
| 066 | DF | ダニエル・アダーニ | 9 | 15 | 10 | 13 | 12 | 16 | 75 | 鮮やかなカバーリング | フィオレンティーナ |
| 067 | DF | アレッサンドロ・ピエリーニ | 8 | 15 | 9 | 17 | 10 | 11 | 70 | ハードタックル | フィオレンティーナ |
| 068 | DF | エミリアーノ・モレッティ | 8 | 15 | 11 | 15 | 13 | 13 | 75 | 粘り強いマンツーマン | フィオレンティーナ |
| 069 | DF | パオロ・ヴァノーリ | 10 | 13 | 12 | 13 | 14 | 15 | 77 | タイミングの良い攻撃参加 | フィオレンティーナ |
| 070 | DF | モレノ・トリチェッリ | 10 | 16 | 12 | 16 | 12 | 15 | 81 | ムードメーカー | フィオレンティーナ |
| 071 | MF | アマラウ | 12 | 11 | 13 | 11 | 15 | 14 | 76 | ワイドな動き | フィオレンティーナ |
| 072 | MF | クリスティアン・アモローゾ | 12 | 12 | 11 | 12 | 14 | 15 | 76 | ルーズボールの支配者 | フィオレンティーナ |
| 073 | MF | ロベルト・バローニオ | 13 | 12 | 15 | 13 | 13 | 17 | 83 | 幅広いゲームメイク | フィオレンティーナ |
| 074 | MF | サンドロ・コイス | 10 | 13 | 10 | 13 | 13 | 17 | 76 | 的確なプレッシング | フィオレンティーナ |
| 075 | MF | アンジェロ・ディ・リーヴィオ | 13 | 13 | 10 | 13 | 14 | 17 | 80 | ムードメーカー | フィオレンティーナ |
| 076 | MF | ドメニコ・モルフェオ | 16 | 8 | 18 | 8 | 13 | 10 | 73 | 繊細なテクニック | フィオレンティーナ |
| 077 | MF | マルコ・ロッシ | 14 | 9 | 13 | 12 | 16 | 13 | 77 | 前線からのチェイシング | フィオレンティーナ |
| 078 | MF | ファビオ・ロッシット | 11 | 12 | 11 | 12 | 12 | 13 | 71 | 的確なプレッシング | フィオレンティーナ |
| 079 | FW | マウリツィオ・ガンツ | 16 | 7 | 13 | 14 | 13 | 14 | 77 | 勝負師 | フィオレンティーナ |
| 080 | FW | ヌーノ・ゴメス | 17 | 6 | 14 | 13 | 17 | 14 | 81 | 点で合わせるシュート | フィオレンティーナ |
| 081 | GK | フランチェスコ・トルド | 6 | 20 | 11 | 19 | 11 | 10 | 77 | 神懸かり的なスーパーセーブ | インテル |
| 082 | DF | イヴァン・コルドバ | 9 | 16 | 12 | 14 | 18 | 15 | 84 | 粘り強いマンツーマン | インテル |
| 083 | DF | ヴラティスラフ・グレシコ | 13 | 12 | 15 | 14 | 16 | 14 | 84 | 精確なクロスボール | インテル |
| 084 | DF | マルコ・マテラッツィ | 13 | 17 | 12 | 19 | 12 | 13 | 86 | 豪快なヘディングシュート | インテル |
| 085 | DF | ダリオ・シミッチ | 10 | 17 | 11 | 13 | 13 | 14 | 78 | 鮮やかなボール奪取 | インテル |
| 086 | DF | ハヴィエル・サネッティ | 14 | 13 | 15 | 14 | 18 | 17 | 91 | 力強いサイド突破 | インテル |
| 087 | MF | セルジオ・コンセンソン | 16 | 11 | 17 | 13 | 17 | 14 | 88 | 精確なクロスボール | インテル |
| 088 | MF | ステファン・ダルマ | 15 | 11 | 17 | 14 | 13 | 14 | 84 | 卓越したボディバランス | インテル |
| 089 | MF | ルイジ・ディ・ビアッジョ | 13 | 14 | 11 | 15 | 13 | 18 | 84 | 的確なプレッシング | インテル |
| 090 | MF | オカン | 15 | 14 | 14 | 12 | 14 | 16 | 85 | 献身的な動き | インテル |
| 091 | MF | クラレンス・セードルフ | 14 | 13 | 15 | 14 | 15 | 17 | 88 | 超人的な身体能力 | インテル |
| 092 | MF | クリスティアーノ・ザネッティ | 10 | 15 | 10 | 13 | 13 | 17 | 78 | 確実なつなぎ | インテル |
| 093 | FW | モハメド・カロン | 17 | 9 | 14 | 15 | 16 | 13 | 84 | ゴールの嗅覚 | インテル |
| 094 | FW | アルヴァロ・レコバ | 18 | 7 | 19 | 15 | 17 | 14 | 90 | 緩急自在のドリブル突破 | インテル |
| 095 | FW | ロナウド | 19 | 6 | 17 | 15 | 19 | 10 | 86 | 止める術のないドリブル突破 | インテル |
| 096 | FW | クリスティアン・ヴィエリ | 20 | 6 | 14 | 20 | 15 | 13 | 88 | 強引な突破 | インテル |
| 097 | GK | ジャンルイジ・ブッフォン | 7 | 20 | 11 | 18 | 14 | 10 | 80 | 驚異的な反応 | ユベントス |
| 098 | DF | チロ・フェラーラ | 9 | 17 | 11 | 14 | 13 | 14 | 78 | 絶えない集中力 | ユベントス |
| 099 | DF | マーク・ユリアーノ | 7 | 18 | 9 | 18 | 13 | 16 | 81 | ハードマーキング | ユベントス |
| 100 | DF | パオロ・モンテーロ | 10 | 19 | 13 | 15 | 13 | 15 | 85 | 卓越したラインコントロール | ユベントス |
| 101 | DF | ジャンルカ・ペソット | 13 | 14 | 13 | 11 | 14 | 18 | 83 | 献身的な動き | ユベントス |
| 102 | DF | リリアン・テュラム | 12 | 18 | 13 | 18 | 17 | 17 | 95 | 威力絶大な攻撃参加 | ユベントス |
| 103 | DF | イゴール・トゥドール | 11 | 16 | 13 | 20 | 14 | 15 | 89 | 巨体を生かした空中戦 | ユベントス |
| 104 | MF | アントニオ・コンテ | 13 | 14 | 14 | 13 | 14 | 17 | 85 | フィールドの監督 | ユベントス |
| 105 | MF | エドガー・ダヴィッツ | 14 | 13 | 12 | 18 | 18 | 20 | 95 | 絶え間ないプレッシング | ユベントス |
| 106 | MF | エンツォ・マレスカ | 13 | 12 | 13 | 12 | 12 | 15 | 77 | 思い切った飛び出し | ユベントス |
| 107 | MF | パヴェル・ネドヴェド | 16 | 12 | 16 | 15 | 16 | 18 | 93 | タフな精神力 | ユベントス |
| 108 | MF | アレッシオ・タッキナルディ | 12 | 13 | 14 | 15 | 12 | 18 | 84 | シンプルな攻撃の組み立て | ユベントス |
| 109 | MF | ジャンルカ・ザンブロッタ | 15 | 12 | 13 | 13 | 16 | 16 | 85 | 右サイドのスペシャリスト | ユベントス |
| 110 | FW | アレッサンドロ・デル・ピエロ | 17 | 8 | 19 | 12 | 14 | 13 | 83 | 創造力あふれるシュート | ユベントス |
| 111 | FW | ダヴィド・トレセゲ | 19 | 7 | 15 | 16 | 16 | 13 | 86 | 至近距離での得点感覚 | ユベントス |
| 112 | FW | マルセロ・サラジェタ | 17 | 7 | 14 | 13 | 15 | 14 | 80 | ゴールの嗅覚 | ユベントス |
| 113 | GK | アンジェロ・ペルッツィ | 6 | 18 | 10 | 16 | 8 | 10 | 68 | 素早いフィード | ラツィオ |
| 114 | DF | アレッサンドロ・ネスタ | 9 | 20 | 12 | 19 | 14 | 16 | 90 | 迅速無比なフォアチェック | ラツィオ |
| 115 | DF | フェルナンド・コウト | 10 | 17 | 12 | 17 | 10 | 14 | 80 | ハンマーヘッド | ラツィオ |
| 116 | DF | ジュゼッペ・パンカロ | 11 | 14 | 13 | 13 | 16 | 14 | 81 | 素早い攻守切り替え | ラツィオ |
| 117 | DF | ジュゼッペ・ファヴァッリ | 10 | 15 | 12 | 14 | 13 | 13 | 77 | 確実なつなぎ | ラツィオ |
| 118 | DF | セザール | 11 | 15 | 13 | 11 | 14 | 13 | 77 | 卓越したボディバランス | ラツィオ |
| 119 | MF | ディノ・バッジョ | 11 | 13 | 12 | 15 | 13 | 15 | 79 | ハードプレッシング | ラツィオ |
| 120 | MF | マルティン・カストロマン | 15 | 10 | 15 | 13 | 17 | 13 | 83 | 高速ドリブル | ラツィオ |
| 121 | MF | ステファノ・フィオーレ | 15 | 12 | 17 | 12 | 14 | 13 | 83 | 決定的なラストパス | ラツィオ |
| 122 | MF | ジュリアーノ・ジャンニケッダ | 13 | 14 | 13 | 13 | 14 | 18 | 85 | 的確なプレッシング | ラツィオ |
| 123 | MF | ファビオ・リヴェラーニ | 15 | 12 | 16 | 11 | 13 | 15 | 82 | 急所を突くロングパス | ラツィオ |
| 124 | MF | ガイスカ・メンディエタ | 16 | 14 | 16 | 15 | 15 | 19 | 95 | 絶妙なサイドチェンジ | ラツィオ |
| 125 | MF | デヤン・スタンコヴィッチ | 15 | 12 | 16 | 14 | 16 | 14 | 87 | 緩急のあるゲームメイク | ラツィオ |
| 126 | FW | エルナン・クレスポ | 20 | 6 | 16 | 17 | 14 | 15 | 88 | アクロバティックなシュート | ラツィオ |
| 127 | FW | シモーネ・インザーギ | 17 | 7 | 12 | 12 | 16 | 11 | 75 | スペースへの抜け出し | ラツィオ |
| 128 | FW | クラウディオ・ロペス | 18 | 6 | 15 | 12 | 19 | 14 | 84 | スピードスター | ラツィオ |

| カード番号 | ポジション | 選手名 | OF | DE | TE | PO | SP | ST | T. | Skill | チーム名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 129 | GK | アントニオ・キメンティ | 7 | 15 | 11 | 14 | 9 | 10 | 66 | 精確なフィード | レッチェ |
| 130 | DF | ダヴィド・バッレーリ | 11 | 13 | 12 | 13 | 13 | 15 | 77 | 鋭いアーリークロス | レッチェ |
| 131 | DF | ブルーノ・チリッロ | 12 | 14 | 11 | 13 | 13 | 13 | 76 | 安定したポジショニング | レッチェ |
| 132 | DF | ジャンルカ・コロンネッロ | 12 | 11 | 12 | 10 | 14 | 17 | 76 | 積極果敢な攻撃参加 | レッチェ |
| 133 | DF | ジュアレス | 8 | 15 | 11 | 14 | 11 | 12 | 71 | 鮮やかなカバーリング | レッチェ |
| 134 | DF | ゲオルゲ・ポペスク | 12 | 16 | 14 | 15 | 11 | 10 | 78 | リベロ | レッチェ |
| 135 | DF | アルベルト・サヴィーノ | 6 | 14 | 10 | 15 | 13 | 12 | 70 | エースキラー | レッチェ |
| 136 | DF | ロレンツォ・ストヴィーニ | 6 | 14 | 11 | 15 | 12 | 12 | 70 | エースキラー | レッチェ |
| 137 | MF | アレッサンドロ・コンティッキオ | 12 | 13 | 13 | 14 | 12 | 15 | 79 | 巧みな組み立て | レッチェ |
| 138 | MF | グイレルモ・ジャコマッツィ | 14 | 14 | 13 | 15 | 14 | 14 | 84 | 思い切った飛び出し | レッチェ |
| 139 | MF | ロドルフォ・ジョルゲッティ | 12 | 12 | 14 | 10 | 12 | 15 | 75 | 抜け目のないディレイ | レッチェ |
| 140 | MF | ルイジ・ピアンジェレッリ | 10 | 13 | 11 | 13 | 14 | 13 | 74 | 幅広いカバーリング | レッチェ |
| 141 | MF | マックス・トネット | 12 | 13 | 12 | 11 | 15 | 17 | 80 | 献身的な動き | レッチェ |
| 142 | FW | ハヴィエル・チェヴァントン | 16 | 7 | 16 | 12 | 16 | 13 | 80 | 狡猾なゴールハンター | レッチェ |
| 143 | FW | セバスティアン・チミロティッチ | 14 | 7 | 13 | 13 | 12 | 12 | 71 | 巧みなファーストタッチ | レッチェ |
| 144 | FW | ダヴォル・ヴグリネッチ | 14 | 8 | 15 | 13 | 13 | 12 | 75 | 卓越したボールコントロール | レッチェ |
| 145 | GK | クリスティアン・アビアーティ | 5 | 16 | 6 | 17 | 12 | 10 | 66 | ハイボールの支配者 | ミラン |
| 146 | DF | アントニオ・チャモ | 8 | 15 | 14 | 14 | 11 | 13 | 75 | 鮮やかなボール奪取 | ミラン |
| 147 | DF | コズミン・コントラ | 15 | 10 | 16 | 14 | 15 | 15 | 85 | 怒涛の右サイド突破 | ミラン |
| 148 | DF | アレッサンドロ・コスタクルタ | 6 | 18 | 11 | 15 | 9 | 12 | 71 | 百戦錬磨のディフェンス | ミラン |
| 149 | DF | トーマス・ヘルヴェグ | 12 | 13 | 14 | 11 | 14 | 12 | 76 | 攻守のバランス | ミラン |
| 150 | DF | カハ・カラーゼ | 11 | 14 | 11 | 16 | 12 | 15 | 79 | 鮮やかなボール奪取 | ミラン |
| 151 | DF | マルティン・ラウルセン | 10 | 16 | 9 | 18 | 11 | 13 | 77 | エースキラー | ミラン |
| 152 | DF | パオロ・マルディーニ | 12 | 18 | 14 | 17 | 14 | 16 | 91 | 冷静なコーチング | ミラン |
| 153 | MF | ディメトリオ・アルベルティーニ | 14 | 14 | 16 | 11 | 13 | 15 | 83 | 的確なゲームコントロール | ミラン |
| 154 | MF | マッシモ・アンブロジーニ | 13 | 13 | 13 | 13 | 12 | 14 | 78 | 幅広いカバーリング | ミラン |
| 155 | MF | アンドレア・ピルロ | 13 | 8 | 18 | 7 | 12 | 9 | 67 | シルクのようなボールタッチ | ミラン |
| 156 | MF | イヴァン・ガットゥーゾ | 10 | 14 | 9 | 16 | 12 | 19 | 80 | 中盤の剣闘士 | ミラン |
| 157 | MF | マヌエル・ルイ・コスタ | 16 | 11 | 19 | 14 | 13 | 15 | 88 | 変幻自在のパス | ミラン |
| 158 | MF | セルジーニョ | 13 | 9 | 13 | 8 | 18 | 12 | 73 | 疾風の左サイド突破 | ミラン |
| 159 | FW | フィリッポ・インザーギ | 18 | 6 | 13 | 10 | 18 | 12 | 77 | 狡猾なゴールハンター | ミラン |
| 160 | FW | アンドリー・シェフチェンコ | 20 | 8 | 15 | 16 | 20 | 15 | 94 | 矢のような突破力 | ミラン |
| 161 | GK | セバスティアン・フレイ | 7 | 17 | 8 | 16 | 13 | 11 | 72 | 野性的なセービング | パルマ |
| 162 | DF | ファビオ・カンナヴァロ | 9 | 20 | 11 | 18 | 15 | 16 | 89 | 刃のようなタックル | パルマ |
| 163 | DF | アイモ・ディアーナ | 11 | 12 | 13 | 10 | 13 | 15 | 74 | 安定したポジショニング | パルマ |
| 164 | DF | マルタン・ジェトゥー | 6 | 17 | 11 | 16 | 14 | 16 | 80 | 高い戦術意識 | パルマ |
| 165 | DF | マッテオ・フェラーリ | 9 | 16 | 11 | 14 | 13 | 15 | 78 | 譲らない制空権 | パルマ |
| 166 | DF | ステファン・アッピア | 12 | 12 | 12 | 15 | 15 | 16 | 82 | 超人的な身体能力 | パルマ |
| 167 | DF | ロベルト・センシーニ | 12 | 17 | 13 | 14 | 9 | 15 | 80 | 熟練されたディフェンス | パルマ |
| 168 | MF | マティアス・アルメイダ | 11 | 15 | 14 | 15 | 11 | 20 | 86 | 5つの肺 | パルマ |
| 169 | MF | アラン・ボゴシアン | 12 | 14 | 14 | 15 | 10 | 16 | 81 | 献身的な動き | パルマ |
| 170 | MF | ジュニオール | 15 | 9 | 16 | 7 | 14 | 14 | 75 | 卓越したドリブリング | パルマ |
| 171 | MF | サブリ・ラムーシ | 15 | 12 | 17 | 12 | 13 | 15 | 84 | 巧みな組み立て | パルマ |
| 172 | MF | マルコ・マルキオンニ | 12 | 8 | 12 | 9 | 17 | 11 | 69 | 高速ドリブル | パルマ |
| 173 | MF | ナカタ・ヒデトシ | 16 | 12 | 18 | 16 | 12 | 16 | 90 | 強靭なボディバランス | パルマ |
| 174 | FW | エミリアーノ・ボナッツォーリ | 15 | 6 | 13 | 17 | 12 | 12 | 75 | ポストプレー | パルマ |
| 175 | FW | マルコ・ディ・ヴァイオ | 18 | 7 | 15 | 14 | 16 | 14 | 84 | 点で合わせるシュート | パルマ |
| 176 | FW | サヴォ・ミロシェビッチ | 17 | 6 | 15 | 18 | 12 | 13 | 81 | ポストプレー | パルマ |
| 177 | GK | ミケーレ・タルディオーリ | 5 | 15 | 9 | 13 | 10 | 10 | 62 | 安定したセービング | ペルージャ |
| 178 | DF | マルコ・ディ・ロレート | 8 | 15 | 10 | 14 | 11 | 11 | 69 | 譲らない制空権 | ペルージャ |
| 179 | DF | マウロ・ミラネーゼ | 11 | 13 | 11 | 12 | 12 | 14 | 73 | 抜け目のないディレイ | ペルージャ |
| 180 | DF | サルヴァトーレ・モナコ | 5 | 14 | 9 | 14 | 11 | 14 | 67 | 粘り強いマンツーマン | ペルージャ |
| 181 | DF | セアン・ソリアーノ | 6 | 14 | 10 | 12 | 12 | 14 | 68 | エースキラー | ペルージャ |
| 182 | DF | ラフマン・レザイー | 7 | 17 | 9 | 15 | 13 | 14 | 75 | 粘り強いマンツーマン | ペルージャ |
| 183 | DF | ゼ・マリア | 13 | 11 | 17 | 9 | 13 | 11 | 74 | 精確なクロスボール | ペルージャ |
| 184 | MF | ダヴィド・バイオッコ | 13 | 11 | 13 | 12 | 13 | 18 | 80 | バランスをとる動き | ペルージャ |
| 185 | MF | マヌエレ・ブラージ | 11 | 11 | 11 | 9 | 14 | 16 | 72 | 安定したポジショニング | ペルージャ |
| 186 | MF | ファビオ・ガッティ | 13 | 11 | 14 | 10 | 13 | 14 | 75 | 決定的なミドルパス | ペルージャ |
| 187 | MF | ファビオ・グロッソ | 12 | 10 | 12 | 14 | 12 | 14 | 74 | 力強いクロスボール | ペルージャ |
| 188 | MF | アン・ジョンファン | 15 | 8 | 16 | 10 | 13 | 11 | 73 | 貪欲なシュート意識 | ペルージャ |
| 189 | MF | ジョヴァンニ・テデスコ | 12 | 11 | 11 | 11 | 13 | 18 | 76 | バランスをとる動き | ペルージャ |
| 190 | FW | ファビオ・バッツァーニ | 15 | 7 | 13 | 14 | 13 | 12 | 74 | 巧みなファーストタッチ | ペルージャ |
| 191 | FW | アリ・サメレー | 14 | 6 | 13 | 11 | 14 | 10 | 68 | 点で合わせるシュート | ペルージャ |
| 192 | FW | ジシス・ヴリーザス | 17 | 6 | 14 | 14 | 15 | 13 | 79 | スペースへの抜け出し | ペルージャ |
| 193 | GK | パオロ・オルランドーニ | 6 | 15 | 12 | 15 | 10 | 11 | 69 | 精神的強さ | ピアチェンツァ |
| 194 | DF | ニコラ・ボセッリ | 6 | 15 | 13 | 14 | 11 | 10 | 69 | 鮮やかなボール奪取 | ピアチェンツァ |
| 195 | DF | ジュゼッペ・カルドーネ | 9 | 14 | 9 | 15 | 12 | 13 | 72 | ハンマーヘッド | ピアチェンツァ |
| 196 | DF | フィリッポ・クリスタンテ | 12 | 13 | 12 | 14 | 15 | 14 | 80 | 積極果敢な攻撃参加 | ピアチェンツァ |
| 197 | DF | ジャンルカ・ラマッキ | 8 | 14 | 10 | 16 | 13 | 13 | 74 | ハードタックル | ピアチェンツァ |
| 198 | DF | アレッサンドロ・ルカレッリ | 7 | 15 | 10 | 16 | 12 | 12 | 72 | ハードタックル | ピアチェンツァ |
| 199 | DF | ニコラ・モーラ | 12 | 11 | 12 | 9 | 17 | 15 | 76 | 素早い攻撃参加 | ピアチェンツァ |
| 200 | DF | ヴィットーリオ・トスト | 11 | 13 | 12 | 12 | 14 | 13 | 75 | 安定したポジショニング | ピアチェンツァ |
| 201 | MF | エウゼビオ・ディ・フランチェスコ | 13 | 12 | 13 | 14 | 15 | 14 | 81 | 抑えの効いたミドルシュート | ピアチェンツァ |
| 202 | MF | カルミネ・ガウティエリ | 14 | 10 | 12 | 15 | 15 | 16 | 82 | ヒューマンダイナモ | ピアチェンツァ |
| 203 | MF | フランセリノ・マツザレム | 14 | 13 | 16 | 13 | 14 | 14 | 84 | 決定的なミドルパス | ピアチェンツァ |
| 204 | MF | セルジオ・ヴォルピ | 12 | 14 | 13 | 13 | 13 | 14 | 79 | ルーズボールの支配者 | ピアチェンツァ |
| 205 | FW | アマウーリ | 13 | 5 | 13 | 14 | 12 | 12 | 69 | ポストプレー | ピアチェンツァ |
| 206 | FW | ニコラ・カッチャ | 14 | 8 | 15 | 14 | 11 | 12 | 74 | ワイドな動き | ピアチェンツァ |
| 207 | FW | ダリオ・ヒュブナー | 17 | 7 | 15 | 15 | 13 | 13 | 80 | シュートの達人 | ピアチェンツァ |
| 208 | FW | パオロ・ポッジ | 14 | 10 | 13 | 14 | 14 | 14 | 79 | 前線からのチェイシング | ピアチェンツァ |

**エルナン・クレスポ**




**アンドリー・シェフチェンコ**




**ロナウド**



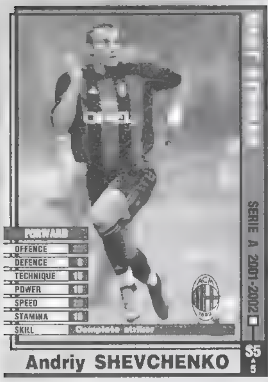

**ガブリエル・バティストゥータ**




**クリスティアン・ヴィエリ**



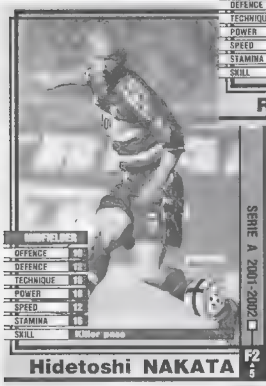

**エルナン・クレスポ**




## アンドリー・シェフチェンコ




## ロベルト・バッジョ




## ナカタ・ヒデトシ




## マヌエル・ルイ・コスタ




## アレッサンドロ・デル・ピエロ



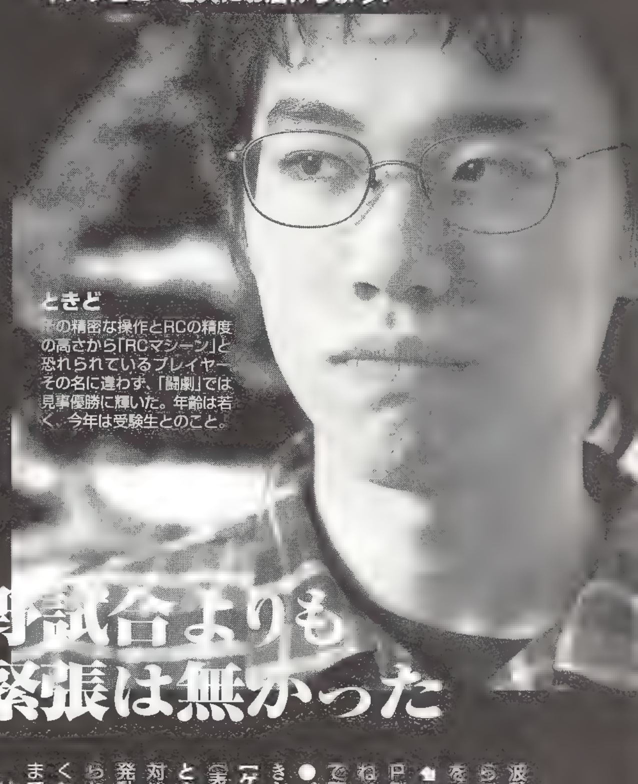

## アルヴァロ・レコバ

| カード番号 | ポジション | 選手名 | OF | DE | TE | PO | SP | ST | T. | Skill | チーム名 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 209 | GK | フランチェスコ・アントニオーリ | 5 | 17 | 6 | 13 | 10 | 9 | 60 | 安定したフィールディング | ローマ |
| 210 | DF | アウダイール | 7 | 16 | 12 | 15 | 10 | 11 | 71 | クレバーなマンツーマン | ローマ |
| 211 | DF | カフー | 16 | 13 | 16 | 13 | 18 | 18 | 94 | 変幻自在のクロスボール | ローマ |
| 212 | DF | ヴァンサン・カンデラ | 14 | 13 | 14 | 13 | 17 | 16 | 87 | 鋭いアーリークロス | ローマ |
| 213 | DF | クリスティアン・パヌッチ | 11 | 16 | 13 | 14 | 15 | 13 | 82 | 確実なつなぎ | ローマ |
| 214 | DF | ワルター・サムエル | 10 | 19 | 14 | 17 | 13 | 15 | 88 | 素早く精確なフィード | ローマ |
| 215 | DF | ヨナタン・ゼビナ | 11 | 13 | 10 | 15 | 15 | 14 | 78 | 超人的な身体能力 | ローマ |
| 216 | MF | マルコス・アスンソン | 13 | 14 | 12 | 15 | 13 | 16 | 83 | FKのスペシャリスト | ローマ |
| 217 | MF | エメルソン | 14 | 14 | 16 | 13 | 14 | 16 | 87 | 幅広い攻撃参加 | ローマ |
| 218 | MF | フランシスコ・リマ | 14 | 12 | 13 | 13 | 15 | 16 | 83 | 豊富な運動量 | ローマ |
| 219 | MF | ダミアーノ・トンマージ | 11 | 15 | 12 | 13 | 15 | 19 | 85 | 献身的なプレッシング | ローマ |
| 220 | FW | ガブリエル・バティストゥータ | 19 | 5 | 13 | 20 | 13 | 11 | 81 | 破壊的なシュート | ローマ |
| 221 | FW | アントニオ・カッサーノ | 13 | 6 | 18 | 12 | 17 | 11 | 77 | ロベッシャータ | ローマ |
| 222 | FW | マルコ・デルヴェッキオ | 17 | 10 | 14 | 15 | 14 | 14 | 84 | 前線からのチェイシング | ローマ |
| 223 | FW | ヴィンツェンツォ・モンテッラ | 18 | 6 | 15 | 13 | 16 | 11 | 79 | ゴールの嗅覚 | ローマ |
| 224 | FW | フランチェスコ・トッティ | 17 | 10 | 18 | 16 | 15 | 16 | 92 | 創造力豊かなプレー | ローマ |
| 225 | GK | ルカ・ブッチ | 7 | 16 | 10 | 13 | 13 | 12 | 71 | 素早い飛び出し | トリノ |
| 226 | DF | パオロ・カステッリーニ | 12 | 15 | 12 | 14 | 14 | 14 | 81 | 素早い攻守切り替え | トリノ |
| 227 | DF | ダニエレ・デッリ・カッリ | 6 | 14 | 10 | 15 | 11 | 14 | 70 | 幅広いカバーリング | トリノ |
| 228 | DF | ステファノ・ファットーリ | 8 | 15 | 12 | 14 | 12 | 13 | 74 | 積極的なフォアチェック | トリノ |
| 229 | DF | ジャンルカ・コモット | 12 | 14 | 13 | 11 | 14 | 15 | 79 | ルーズボールの支配者 | トリノ |
| 230 | DF | ファビオ・ガランテ | 6 | 16 | 9 | 16 | 12 | 13 | 72 | 冷静なコーチング | トリノ |
| 231 | MF | シモーネ・ベルガッソーラ | 13 | 11 | 14 | 11 | 13 | 13 | 75 | 巧みな組み立て | トリノ |
| 232 | MF | アントニーノ・アスタ | 16 | 10 | 14 | 14 | 15 | 17 | 86 | 闘争本能 | トリノ |
| 233 | MF | マッシモ・ブランビッラ | 14 | 12 | 15 | 12 | 12 | 13 | 78 | 決定的なラストパス | トリノ |
| 234 | MF | ディエゴ・デ・アシェンティス | 12 | 13 | 12 | 12 | 12 | 14 | 75 | 的確なプレッシング | トリノ |
| 235 | MF | ベノワ・コウエ | 12 | 13 | 13 | 12 | 12 | 16 | 78 | 幅広いカバーリング | トリノ |
| 236 | MF | リカルド・マスペロ | 14 | 8 | 15 | 10 | 12 | 12 | 71 | 抑えの効いたミドルシュート | トリノ |
| 237 | FW | エマヌエレ・カライオ | 14 | 6 | 14 | 12 | 15 | 13 | 74 | スペースへの飛び出し | トリノ |
| 238 | FW | マルコ・フェランテ | 14 | 5 | 13 | 10 | 12 | 14 | 68 | ゴールへの執念 | トリノ |
| 239 | FW | クリスティアーノ・ルカレッリ | 17 | 5 | 11 | 18 | 12 | 12 | 75 | パワフルなミドルシュート | トリノ |
| 240 | FW | イクセル・オスマノフスキ | 15 | 6 | 13 | 10 | 15 | 11 | 70 | 巧みなファーストタッチ | トリノ |
| 241 | GK | ルイジ・トゥルチ | 6 | 17 | 8 | 16 | 9 | 10 | 66 | 冷静なコーチング | ウディネーゼ |
| 242 | DF | ヴァレーリオ・ベルトット | 8 | 17 | 12 | 14 | 13 | 14 | 78 | 鮮やかなボール奪取 | ウディネーゼ |
| 243 | DF | モハメド・ガルゴ | 9 | 15 | 11 | 18 | 12 | 13 | 78 | ハードタックル | ウディネーゼ |
| 244 | DF | トーマス・マンフレディーニ | 9 | 13 | 12 | 10 | 14 | 13 | 71 | ブロッキング | ウディネーゼ |
| 245 | DF | ミルコ・ピエーリ | 14 | 12 | 12 | 15 | 15 | 14 | 82 | 積極果敢な攻撃参加 | ウディネーゼ |
| 246 | DF | アンドレア・ソッティル | 10 | 16 | 11 | 16 | 12 | 14 | 79 | 幅広いカバーリング | ウディネーゼ |
| 247 | DF | サムエル・カバジェロ | 12 | 15 | 15 | 14 | 13 | 12 | 81 | 正確なロングパス | ウディネーゼ |
| 248 | MF | ルイス・エルゲラ | 11 | 13 | 15 | 11 | 13 | 14 | 77 | 巧みな組み立て | ウディネーゼ |
| 249 | MF | マルティン・ヨルゲンセン | 16 | 9 | 18 | 13 | 14 | 14 | 84 | 流れるようなドリブリング | ウディネーゼ |
| 250 | MF | マウリシオ・ピネダ | 13 | 12 | 13 | 13 | 14 | 17 | 82 | 豊富な運動量 | ウディネーゼ |
| 251 | MF | ジャンピエロ・ピンツィ | 13 | 13 | 14 | 11 | 14 | 13 | 78 | 卓越したボディバランス | ウディネーゼ |
| 252 | MF | ダヴィド・ピサーロ | 16 | 8 | 17 | 10 | 16 | 14 | 81 | 緩急のあるゲームメイク | ウディネーゼ |
| 253 | FW | ダヴィド・ディ・ミケーレ | 15 | 8 | 14 | 12 | 14 | 12 | 75 | 貪欲なシュート意識 | ウディネーゼ |
| 254 | FW | ヴィンチェンツォ・イアクィンタ | 14 | 6 | 14 | 16 | 12 | 11 | 73 | 打点の高いヘディング | ウディネーゼ |
| 255 | FW | ロベルト・ムッツィ | 16 | 6 | 13 | 15 | 14 | 14 | 78 | 勝負師 | ウディネーゼ |
| 256 | FW | カルロス・アルベルト・パヴォン | 14 | 5 | 12 | 14 | 16 | 11 | 72 | 卓越したボディバランス | ウディネーゼ |
| 257 | GK | ジェネローソ・ロッシ | 7 | 17 | 7 | 17 | 10 | 11 | 69 | タイミングの良い飛び出し | ヴェネツィア |
| 258 | DF | ジミー・アルジェリーノ | 10 | 13 | 13 | 9 | 12 | 13 | 70 | タイミングの良い攻撃参加 | ヴェネツィア |
| 259 | DF | ステファノ・ベッタリーニ | 11 | 15 | 14 | 12 | 12 | 12 | 76 | 抜け目のないディレイ | ヴェネツィア |
| 260 | DF | ヨアキム・ビョークランド | 6 | 16 | 8 | 18 | 10 | 9 | 67 | 譲らない制空権 | ヴェネツィア |
| 261 | DF | ケブライ・コンテー | 13 | 11 | 13 | 17 | 13 | 14 | 81 | 体を張ったディフェンス | ヴェネツィア |
| 262 | DF | シモーネ・パヴァン | 6 | 13 | 8 | 12 | 11 | 12 | 62 | ルーズボールの支配者 | ヴェネツィア |
| 263 | DF | ウィリアム・ヴィアリ | 9 | 15 | 11 | 12 | 11 | 13 | 71 | 粘り強いマンツーマン | ヴェネツィア |
| 264 | DF | ダニエル・アンデション | 11 | 12 | 12 | 13 | 11 | 15 | 74 | 精確なロングパス | ヴェネツィア |
| 265 | MF | マウロ・ブレッサン | 11 | 12 | 11 | 10 | 12 | 14 | 70 | 抜け目のないディレイ | ヴェネツィア |
| 266 | MF | アントニオ・マラスコ | 13 | 11 | 15 | 13 | 13 | 15 | 80 | 絶妙な横への展開 | ヴェネツィア |
| 267 | MF | ステファノ・モッローネ | 11 | 8 | 11 | 9 | 14 | 13 | 66 | 素早い攻撃参加 | ヴェネツィア |
| 268 | MF | トミスラフ・ルカヴィナ | 10 | 10 | 15 | 8 | 13 | 12 | 68 | 卓越したボールコントロール | ヴェネツィア |
| 269 | MF | イグリ・ヴァンヌッキ | 12 | 10 | 14 | 8 | 11 | 13 | 68 | 抑えの効いたミドルシュート | ヴェネツィア |
| 270 | FW | アルツゥロ・ディ・ナポリ | 15 | 8 | 13 | 11 | 14 | 11 | 72 | 周りを使うプレー | ヴェネツィア |
| 271 | FW | フィリッポ・マニエロ | 16 | 6 | 12 | 15 | 13 | 13 | 75 | エリア内での勝負強さ | ヴェネツィア |
| 272 | FW | フェデリコ・マガジャネス | 16 | 9 | 16 | 12 | 15 | 14 | 82 | 貪欲なシュート意識 | ヴェネツィア |
| 273 | GK | ファブリツィオ・フェロン | 6 | 15 | 9 | 14 | 12 | 10 | 66 | 至近距離からのシュート反応 | エラス・ヴェローナ |
| 274 | DF | パオロ・カンナヴァロ | 7 | 15 | 10 | 17 | 13 | 12 | 74 | ハンマーヘッド | エラス・ヴェローナ |
| 275 | DF | ナターレ・ゴッネッラ | 6 | 15 | 10 | 17 | 12 | 12 | 72 | 鋭角的なスライディング | エラス・ヴェローナ |
| 276 | DF | マッシモ・オッド | 15 | 13 | 14 | 12 | 13 | 13 | 80 | 意表をつくロングフィード | エラス・ヴェローナ |
| 277 | DF | アンソニー・シェリッチ | 14 | 12 | 15 | 12 | 14 | 15 | 82 | 素早い攻守切り替え | エラス・ヴェローナ |
| 278 | DF | カルロ・テオドラーニ | 7 | 14 | 10 | 17 | 10 | 11 | 69 | ハードタックル | エラス・ヴェローナ |
| 279 | DF | マルコ・ザンキ | 8 | 16 | 11 | 14 | 13 | 14 | 76 | リベロ | エラス・ヴェローナ |
| 280 | MF | マウロ・カモラネージ | 14 | 12 | 15 | 13 | 14 | 15 | 83 | 思い切った飛び出し | エラス・ヴェローナ |
| 281 | MF | レオナルド・コルッチ | 13 | 13 | 14 | 13 | 13 | 13 | 79 | 確実なつなぎ | エラス・ヴェローナ |
| 282 | MF | ヴィンチェンツォ・イタリアーノ | 12 | 14 | 10 | 14 | 13 | 15 | 78 | 安定したポジショニング | エラス・ヴェローナ |
| 283 | MF | アレッサンドロ・マッツォーラ | 9 | 14 | 12 | 13 | 11 | 12 | 71 | 安定したポジショニング | エラス・ヴェローナ |
| 284 | FW | ホニエル・モンターニョ | 14 | 6 | 16 | 9 | 17 | 12 | 74 | 貪欲なシュート意識 | エラス・ヴェローナ |
| 285 | FW | エミリアーノ・サルヴェッティ | 13 | 11 | 12 | 12 | 14 | 15 | 77 | スーパーサブ | エラス・ヴェローナ |
| 286 | FW | マリオ・フリック | 14 | 6 | 12 | 16 | 13 | 10 | 71 | 打点の高いヘディング | エラス・ヴェローナ |
| 287 | FW | アルベルト・ジラルディーノ | 14 | 5 | 13 | 14 | 14 | 13 | 73 | 抑えの効いたミドルシュート | エラス・ヴェローナ |
| 288 | FW | エィドリアン・ムトゥ | 16 | 5 | 18 | 12 | 16 | 13 | 80 | 危険なシャドーストライカーTop | エラス・ヴェローナ |

# 闘劇 爆心地

SUPER BATTLE OPERA
THE 1st ARCADIA CUP TOURNAMENT

**2003年3月21～22日に催されたビッグイベント
第一回「闘劇」を深く掘り下げていく"闘劇爆心地"。
記念すべき第一回は、6月26日に発売されるDVDに
収録されている『カプコンVS. SNK 2』の
準決勝第2試合を対峙した両者の視点から追う！
『ソウルキャリバーII』の優勝者「刑事長」の
インタビューと共にお届けしよう！**



**野試合よりも緊張は無かった**

**ときど**
その精密な操作とRCの精度の高さから「RCマシーン」と恐れられているプレイヤー。その名に違わず、「闘劇」では見事優勝に輝いた。年齢は若く、今年は受験生とのこと。

## 激闘を支えた意志

### ―『カプコンVS. SNK 2』準決勝第2試合―

●試合前の互いの胸中

**ときど**：全く緊張していませんでしたね。相手が井上さんだから負けてもしょうがないかな、なんて思ってました。

**井上**：いろいろな重荷があったんですけど、試合前にこの状況ってアメリカ大会と同じじゃんとか、ときどと話している間にプレッシャーは無くなりました。（注）昨年アメリカで行なわれた「EVOLUTION2002」の準決勝で、ときどと相まみえる。勝った方（結局、勝者はときど）がヌキ氏と決勝で闘うことに。

●レシオ配分と順番について

**ときど（Aグルーヴ…さくらRt1、ベガRt1、ブランカRt2）**：いつも通りですね。キャラ、グルーヴの相性がいいので気軽に決めました。

**井上（Kグルーヴ…キャミィRt1、ブランカRt1、サガットRt2）**：こちらのレシオ配分、順番についてはベターだったと思っています。まぁ、ベストではないんですが。




●キャミィ（井上）vs. さくら（ときど）のポイント

**【さくらのしゃがみ強Kをキャミィがジャストディフェンスして反撃した場面】**（表内①）

**ときど**：自分のペースで進んでいたのですが、一番やってはいけない行動をしてしまいました。これをくらったおかげで気合いが入りましたね。

**井上**：ここは明らかにときどの判断ミスですね。Pグルーヴ相手にならよかったんですが（笑）。これを決めたのに、負けたのは多用していた桜華脚への対処が甘かった。上からジャンプをかぶせていく選択がベストだったけど、開始直後にジャンプを近立強Pで落とされたことで、迷いが生じてしまったんですね。

●ブランカ（井上）vs. さくら（ときど）のポイント

**【さくらの徹底した固めに対しての攻防】**（表内②）

**ときど**：対ブランカは特に相手がKグルーヴだと、すごくさくらが有利。固めつつゲージがためられればいいなと考えてました。途中までうまくいっていましたが、やはりオリコンミスが痛かったですね。さくらのオリコンは2P側ならできる自信があったんですけど、ミスしちゃいました。

**井上**：この組み合わせはすげーキツイんですけど、近大P↓波動拳とかの固めに対してサプライズフォワードがかなり有効なんですよ。近大P↓波動拳なら近大Pを空中でくらって、波動拳のスキに反撃を入れられる。春風脚なら↓＋強Pでダウンを奪い、2P側裏回りってのが理想ですね。まぁ、このときはそこまで頭は回らなかったですね。

●ブランカ（井上）vs. ベガ（ときど）のポイント

**【ゲージ使用の行動への対処】**（表内③）

**ときど**：井上さんのオリコン対策が多々見られましたね。発動後のしゃがみ中Kを避けられて、とりあえず、と近付くために出したしゃがみ大Kまでうまく避けられました。

だけど、終盤では「大会では焦っちゃいけない」と言ってる井上さんが焦っちゃいましたね。こちらのゲージを温存してベガを大将に当てられたのは大きかったです。

**井上**：オリコンはうまく誘って下がれましたね。ときどが状況確認できていれば、本来ならしゃがみ強Kを空キャンセルして逃げられるところでした。まあ、生粋のAグルーヴ使いじゃないんで、できないだろうとは思いました。

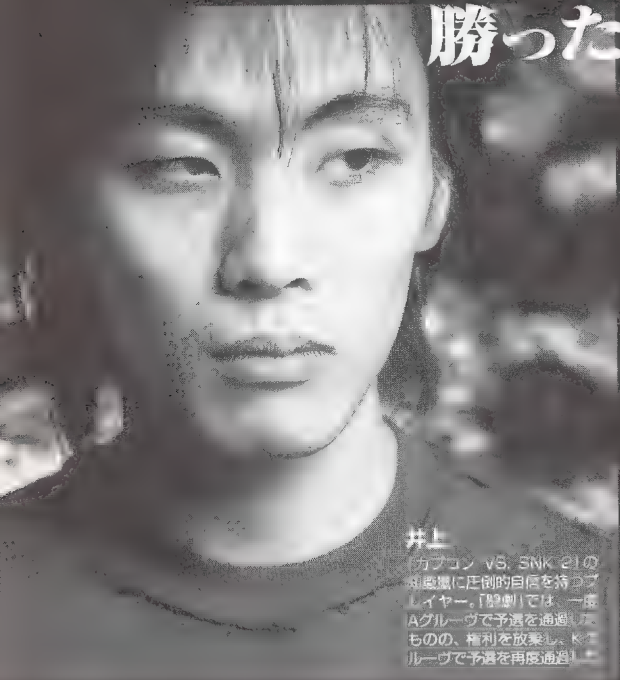
●サガット（井上）vs. ベガ（ときど）のポイント

**【開幕のジャンプ】**（表内④）

**ときど**：とりあえず驚かせようと跳んでみました。ビックリしていたみたいなんで、成功したかなと。オリコンを決められたのは、様子見が多い井上さんへの強気のステップのおかげです。

**井上**：開幕のジャンプ攻撃は、絶対ジャンプからオリコン発動してくると思ったのでジャンプ攻撃で対抗してみました。

※上記の試合が収録されたDVD「SUPER BATTLE TRILOGY DISC1」「DISC2」が小社から発売されます。それを記念して「DISC1」を3名さまにプレゼント！ 欲しい人はP198へGO！



井上
「カプコン VS. SNK 2」の腕前に圧倒的自信を持つプレイヤー。「闘劇」では、一度Aグルーヴで予選を通過したものの、権利を放棄し、Kグルーヴで予選を再度通過した

# 勝った方がウメハラを倒す！

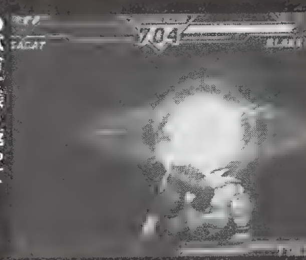
相手のゲージをほとんどタメさせなかったのが大きいです。これでキャラ差を7：3くらいから6：4ぐらいまで持っていけました。

●サガット（井上）vs.ブランカ（ときど）のポイント

**【サガットのタイガーレイドをガードした場面】（表内⑤）**

**ときど**：ここの小ジャンプすかしタイガーレイドはしっかりとしゃがめばガードできると思ってました。

**井上**：これは、スカし小ジャンプからタイガーレイドを狙ったと思われがちなんですが、オリコンに対して後光りのタイガーレイドを狙ったんです。で、ときどがガードしていたんで、しゃがみ弱K当ててめくりにいこう、とか考えたらコマンド受け付け時間が終わっていなくて、ボタン放してタイガーレイドが出ちゃいました。




●試合を振り返って

**ときど**：☆対Kグルーヴのリスクを避けた動きなど、落ち着いて行動できた。サガットにベガがオリコンを当てられたことで勝利が見えた。

**井上**：☆オリコンがうまくないAグルーヴ使いが相手だと考えた甘さがあった。サガットのしゃがみ中Kヒット確認ミスが決定的だった。

——対峙する二人にしか見えない刹那の攻防……はかない一瞬の[illegible]を次回も期待してほしい。



## 試合時に行なわれた攻防のすべて

井上 / ときど

| ゲージ | キャミィ（Rt1） | さくら（Rt1） |
|---|---|---|
| | 前進 | バックジャンプ桜華脚* |
| | 前ジャンプ | 近立ち強P☆ |
| | 【しゃがみガード】 | 遠立ち強K |
| | スパイラルアロー* | バックジャンプ桜華脚☆ |
| | | 前進〜強K投げ |
| | | バックジャンプ桜華脚* |
| | 遠立ち強K* | |
| | | バックジャンプ桜華脚* |
| | しゃがみ中K | 【しゃがみガード】 |
| | | バックジャンプ桜華脚* |
| | スパイラルアロー | 【しゃがみガード】 |
| | | 近立ち強P〜咲桜拳☆ |
| | 【立ちガード】 | バックジャンプ桜華脚 |
| | | 近強P〜波動拳☆ |
| ① | ジャストディフェンス | しゃがみ強K |
| | しゃがみ中K〜スピンドライブスマッシャー | |
| | 【しゃがみガード】 | オリコン発動 |
| | ジャストディフェンス | 近立ち強P〜咲桜拳 |
| | キャノンスパイク☆ | |
| | 走り | ダウン回避 |
| | 遠立ち強K | RC春風連脚☆ |
| | ダウン回避 | バックジャンプ桜華脚* |
| | キャノンストライク* | バックジャンプ強K* |
| | 遠立ち強K* | バックジャンプ桜華脚* |
| | 遠立ち強P | 【しゃがみガード】 |
| | 遠立ち強K | 【しゃがみガード】 |
| | 前ジャンプ | バックジャンプ桜華脚* |
| | | 強P投げ |
| | 後退 | バックジャンプ強P* |
| | キャノンストライク* | バックジャンプ桜華脚* |
| | 強P投げ | |
| | | ダウン回避 |
| | | 遠立ち強K* |
| | 大ジャンプ強P | 【立ちガード】 |
| | 近立ち強P☆ | |
| | 前ジャンプ | |
| | ジャストディフェンス | 近立ち強P |
| | 【立ちガード】 | 遠立ち強K |
| | | 遠立ち強K* |
| | 前ジャンプ弱K | 【立ちガード】 |
| | 前ジャンプ | 近立ち強P☆ |
| | | バックジャンプ桜華脚☆ |
| | しゃがみ中K | 【しゃがみガード】 |
| | 遠立ち強K* | |
| | 【しゃがみガード】 | RC春風脚 |
| | しゃがみ中K〜スパイラルアロー | 【しゃがみガード】 |
| | しゃがみ中K | RC春風脚☆（K.O.） |

| ゲージ | ブランカ（Rt1） | さくら（Rt1） |
|---|---|---|
| | 垂直小ジャンプ | 回り込み |
| | | 春風脚☆ |
| | ダウン回避 | |
| | 垂直ジャンプ | 大ジャンプ強K☆ |
| | | 近立ち弱P×3☆ |
| | 【しゃがみガード】 | 強春風脚 |
| | 【しゃがみガード】 | オリコン発動（近立ち強P〜遠立ち強K×2〜咲桜拳×6 |
| | サプライズバック | |
| | ローリングアタック☆ | |
| | しゃがみ弱K☆ | 遠立ち強K |
| | 前大ジャンプ | |
| ② | 【立ちガード】 | RC春風脚 |
| | ローリングアタック | 立ち弱P |
| | ジャストディフェンス | 〜強春風脚 |
| | サプライズフォワード | RC春風脚* |
| | しゃがみ強P☆ | |
| | | バックジャンプ |
| | バーチカルローリング | 〜桜華脚☆ |
| | 【しゃがみガード】 | 立ち弱P×3〜強春風脚 |
| | 【しゃがみガード】 | 立ち弱P |
| | サプライズバック | 〜強春風脚☆ |
| | バーチカルローリング☆（K.O.） | 前大ジャンプ |

3rd Round

| ゲージ | ブランカ（Rt1） | ベガ（Rt1） |
|---|---|---|
| | 垂直小ジャンプ | バックジャンプ中P* |
| | 前進 | しゃがみ中K* |
| | ↖+強P | 【しゃがみガード】 |
| | 垂直小ジャンプ | しゃがみ中K* |
| | しゃがみ強P* | しゃがみ中K* |
| | 前小ジャンプ強K☆ | |
| | 垂直小ジャンプ強K | 【立ちガード】 |
| | 前小ジャンプ強K | RCサイコクラッシャー☆ |
| | ダウン回避 | 前ステップ |
| | 前小ジャンプ | |
| ③ | しゃがみ中K* | オリコン発動（しゃがみ中K* |
| | 〜空キャンセルサプライズバック | 〜バックジャンプ |
| | ローリングアタック* | 後退 |
| | 前ジャンプ | |
| | しゃがみ中K〜ダイレクトライトニング | しゃがみ強K* |
| | ローリングアタック* | |
| | エレクトリックサンダー | 【しゃがみガード】 |
| | 垂直小ジャンプ | 【しゃがみガード】 |
| | 前小ジャンプ強K | RCサイコクラッシャー☆ |
| | ダウン回避 | |
| | 前大ジャンプ | バックジャンプ中P* |
| | 垂直小ジャンプ | しゃがみ中K* |
| | | 前ジャンプ強K* |
| | | しゃがみ弱P×2〜立ち弱K〜ダブルニープレス |
| | | めくりジャンプ強K〜しゃがみ弱P×3 |
| | | 〜近立ち弱K×2〜ダブルニープレス☆ |
| ③ | | 前ステップ |
| | シャウトオブアース* | 後方大ジャンプ* |
| | | ダブルニープレス☆ |
| | ジャストディフェンス | めくりジャンプ強K |
| | サプライズバック | しゃがみ弱P* |
| | しゃがみ強K* | |
| | 垂直小ジャンプ | |
| | サプライズバック | |
| | 前小ジャンプ | |
| | しゃがみ中K☆ | |
| | ↖+強P | 【しゃがみガード】 |
| | 垂直小ジャンプ | しゃがみ中K* |
| | しゃがみ強K | 【しゃがみガード】 |
| | | しゃがみ中K* |
| | 前小ジャンプ | |
| | 【しゃがみガード】 | RCサイコクラッシャー |
| | ローリングアタック☆ | |
| | | ダウン回避 |
| | | しゃがみ中K* |
| | 垂直小ジャンプ | |
| | | しゃがみ中K* |
| | 走り〜遠立ち中P* | |
| | しゃがみ強P | RCサイコクラッシャー☆（K.O.） |

| ゲージ | サガット（Rt2） | ベガ（Rt1） |
|---|---|---|
| ④ | 垂直ジャンプ中P* | 前大ジャンプ強K* |
| | しゃがみ強P | 【しゃがみガード】 |
| | しゃがみ強P* | 後退 |
| | 走り〜しゃがみ中K☆ | |
| | しゃがみ強P | 【しゃがみガード】 |
| | 立ち弱P* | |
| | 走り | ステップ |
| | | しゃがみ弱P×2〜しゃがみ弱K〜ダブルニープレス |
| | | 〜オリコン発動（立ち弱P〜ダブルニープレス |
| | | 〜立ち強K〜ダブルニープレス〜立ち弱K |
| | | 〜サイコバニッシュ×7☆〜しゃがみ弱P* |
| | | 〜ニープレスナイトメア☆） |
| | | 後方大ジャンプ中P* |
| | 走り | 後方大ジャンプ中P* |
| | | しゃがみ中K* |
| | グランドタイガーショット* | 回り込み |
| | しゃがみ弱K | 【しゃがみガード】 |
| | 走り〜立ち弱P〜しゃがみ弱K | 【しゃがみガード】 |
| | しゃがみ中K | 回り込み |
| | 強P投げ | |
| | しゃがみ弱K | 【しゃがみガード】 |
| | しゃがみ中K* | 回り込み |
| | 【立ちガード】 | RCサイコクラッシャー |
| | 遠立ち強P☆（K.O.） | |

| ゲージ | サガット（Rt2） | ブランカ（Rt2） |
|---|---|---|
| | | サプライズフォワード |
| | 前小ジャンプ | RCエレクトリックサンダー☆ |
| | | しゃがみ中K☆ |
| | | しゃがみ弱K☆ |
| | ジャストディフェンス | しゃがみ中K |
| | しゃがみ強P* | サプライズバック |
| | | しゃがみ中K* |
| | グランドタイガーショット | 【しゃがみガード】 |
| | 走り | ローリングアタック* |
| | しゃがみ弱K* | RCエレクトリックサンダー* |
| | しゃがみ弱K☆ | |
| | しゃがみ弱K* | サプライズバック |
| | しゃがみ弱K* | |
| | | しゃがみ中K* |
| | 前大ジャンプ | 垂直大ジャンプ強P☆ |
| | | サプライズフォワード |
| | | RCエレクトリックサンダー☆ |
| | 前大ジャンプ | しゃがみ中K*×3 |
| | | 後方大ジャンプ〜しゃがみ中K* |
| | 走り〜しゃがみ中K☆ | |
| | 立ち弱P* | 垂直ジャンプ |
| | 前ジャンプ中K* | サプライズバック |
| | 前小ジャンプ強K | 【立ちガード】 |
| | | RCローリングアタック☆ |
| | 前大ジャンプ弱K | 【立ちガード】 |
| | 立ち弱P | 【立ちガード】 |
| | 近立ち強P | 【立ちガード】 |
| | ジャストディフェンス | 前大ジャンプめくり中K |
| | 立ち弱P* | サプライズバック |
| | 走り | バックジャンプ強P* |
| | 前大ジャンプ | 垂直大ジャンプ強P☆ |
| | | しゃがみ中K*×2 |
| | グランドタイガーショット* | 回り込み |
| | 走り〜ジャンプ | |
| ⑤ | タイガーレイド | 【立ちガード】 |
| | | オリコン発動（しゃがみ中K〜立ち強P〜↖+強P）（K.O.） |

※同列にある行動は、ほぼ同時に取ったもの　*：相手に当たっていない技（けん制・ゲージため目的で出したものを含む）　☆：ヒットした技　RC：回り込みキャンセル　Rt：レシオ　太いワクで囲われた部分はポイントとなった攻防　ゲージ：ゲージがたまった状態を表す。Aグルーヴは2段階、Kグルーヴは1段階がMAX

# 勝者の背負うもの

## 『ソウルキャリバーⅡ』優勝者 刑事長編



**刑事長** すべてにおいて高レベルでまとまったプレイヤー。豊富な知識や反応の早さには大いに定評がある。

――格闘ゲームを始めたのはいつごろからですか？

**刑事長** 23歳くらいで『リアルバウト餓狼伝説』を始めたのが最初ですね。

――キャリバーシリーズを始めたは『ソウルエッジ』から？

**刑事長** いや、ほとんどプレイしてませんでした。本格的にやったのは『ソウルキャリバー』からです。

――使用キャラはずっとミツルギだったんですか？

**刑事長** いえ、最初はソンミナしか使ってませんでした。でも、もうちょっと動けるキャラがいいな、と思ってミツルギを使い始めました。

――いい成績を残せるようになったのはどのくらいから？

**刑事長** 2年目の冬くらいからです。そのくらいのときに新宿で初めて優勝して、それからは結構優勝できるようになりましたね。

――ところで、週に何回くらいゲーセンへ行きますか？

**刑事長** 週4・5日ですね。火、金、土、日曜に行って、ほかの平日も、行けるときは行きます。週末は大会に出たりして。大会が無いときは、秋葉原で対戦会をしています。

――いつもしのぎを削るようなライバルはいますか？

**刑事長** やっぱり、FUGですかね。ほかにはおんぷたんっていうマキシ使い、それにケリーさんっていうシャンファ使いの三人です。あとは今回闘劇で優勝候補の一人だったジークさんですかね。

――練習しているときに意識していることはありますか？

**刑事長** ミツルギって、もうネタ的には出尽くした感が有るんですね。まぁ基本に忠実に、ってところです。フレームが不利だったら守りにまわる。有利なときは二択を掛ける。見える技は弾く、とか。

――キャラ対策などはどのようにしていますか？

**刑事長** それぞれのキャラの第一人者が東京にはいますから、彼らと闘って動きを覚えて、って感じです。自分でも一通り動かしますけど、最先端のことっていうのはやっぱり対戦しないことには……。

――次の「闘劇」にも参戦を？

**刑事長** そうですね。さすがに二連覇は難しいと思いますがね。今、やってくれれば狙えるかもしれないけど……。自分の反応速度は、今が一番いいと思うんですよ。

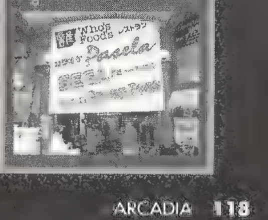
――では、全国のキャリバープレイヤーに、一言お願いします。

**刑事長** 家庭用で遊んでいる人も、ぜひゲーセンに来てください。一人でやるよりも面白いし、家で遊ぶよりもいろいろと発見することも有ると思いますからね。

（5月18日 東京・セガ上野パセラにて）

## 闘劇参加店舗紹介 ～セガ上野パセラ編～

第1回「闘劇」参加店舗を紹介。第1回は「ソウルキャリバーⅡ」の刑事長を輩出したセガ上野パセラだ。




セガ上野パセラ店は、1Fにプライズマシン、2Fにビデオゲーム全般、3Fにメダルゲーム各種が取りそろえられ、その総数はかなりのもの。最近は『ソウルキャリバーⅡ』をはじめ、『WCCF』『MJ』『頭文字D』などが人気を博しているとか。

『SCⅡ』の対戦台は2台と少なめだが、月1回のペースで大会が開催されるなど、まだまだ衰えぬ盛り上がりを感じさせる。このムーブメントには、スタッフの角口さんの手引きによるところも大きい。スタッフの本当にやりたいことを盛り上げていく、という店の方針と、キャリバーシリーズの熱烈なファンである角口さんの情熱が有ったからこそ、強豪たちが集い、刑事長という優勝者を輩出できたといえるだろう。

### スタッフより一言

毎日18:00～21:00くらいが、対戦が盛り上がっています。初、中級者の方も大勢来店されるので、家庭用でプレイされている方のデビューにも最適だと思います。

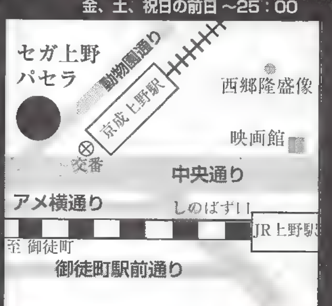
また、月1回くらいのペースで大会も行なっています。有名プレイヤーが多く集まり、毎回盛り上がっているので、ぜひ一度足を運んでみてください。



刑事長も大会の度に顔を出すという「SCⅡ」のハイレベルな対戦が魅力。さらなる高みを目指すならココだ。

### セガ上野パセラ

東京都台東区上野2-14-30
TEL:03-3832-8002
営業時間：月～木、日10：00～24：00
金、土、祝日の前日～25：00




JR上野駅しのばず口から徒歩でおよそ3分。京成上野駅を通過して、最初の信号を右に向ければすぐに見付かる。京成上野駅かヨドバシカメラを目印に進めば、分かりやすくていいだろう。

# JUNK NEWS

今年も3分の1が過ぎましたが、いまだにろくな休暇がありません。連続技の仕事でもあれば、このストレスを発散できるのですが――。

## combo BBS 連続技掲示板

**絶賛稼働中の『GGXX #RELOAD』から初投稿。前作は投稿が少なかったのでうれしい限り。**

※ST＝ストライカー

**ギルティギア イグゼクス #RELOAD：ロボカイ**
●(画面端・限カイらばーず使用後)痛カイ撃(→幽談カイ)→駄目な奴は何をやっても駄目(以下：駄目な奴)(→ロマンキャンセル)→[立ちK→近距離立ちS]→駄目な奴→限カイらばーず発動→[近距離立ちS→遠距離立ちS(→座談カイ)]→[立ちK×2→近距離立ちS→遠距離立ちS]

**最大で70ヒットを超す連続技。開始前にテンションゲージをMAX近くにしておけば、オーバークロック状態と座談カイのおかげで、テンションゲージを150%使えます。**
**(東京都　yunaさん)**

ⓨ：早速送られてきた連続技。テンションゲージを大奮発し、ヒット数がスゴイことに！　駄目な奴は普段あまり使わない技なので、新鮮味も十分。最後の方を工夫すれば、さらなるパラダイスになりそう。

**ザ・キング・オブ・ファイターズ2002：キム**
●(画面端)ジャンプD→近距離立ちC(2段目)→強鳳凰飛天脚→[強飛燕斬(1段目スーパーキャンセル)→強鳳凰飛天脚]×2→強飛燕斬～追加攻撃

**パワーゲージを5本使って、鳳凰飛天脚を3回当てています。強飛燕斬を⬇タメ⬊➡+Dで出し、ボタン押しっぱなしで⬇⬊➡と入力すれば強鳳凰飛天脚が出せます。**
**(栃木県　宗慈さん)**

ⓨ：基本的には空中追撃に使えない鳳凰飛天脚を、スーパーキャンセルを利用することで3回も当てるアイデア商品。強飛燕斬は引き付けて出さないと、スーパーキャンセル&空中追撃に使用可能な1段目が空振りするので注意。

**ザ・キング・オブ・ファイターズ2001：ハイデルン(STキング、庵、セス)**
●(画面端)ジャンプD→近距離立ちC→➡+B(BC同時押し)→(バックステップ中にST呼び出し)→近距離立ちB→ストームブリンガー(BC同時押し)→弱クロスカッター×2→ファイナルブリンガー

**STキングの後、相手の着地にST庵の八酒杯を合わせ、それと同時に近距離立ちBを当てて地上のけぞりにします。**
**(?県　デプス・ボムさん)**

ⓨ：ストームブリンガーとファイナルブリンガーを使った回復連続技です。どこでもST現象を利用して、バックステップ中にSTを呼び出すところと、八酒杯と近距離立ちBの同時当てがポイントです。それにしても、ストライカーキングとセスはどんな連続技でも大活躍ですね。

## コンボ品評会

今回は『餓狼』シリーズで取り上げていなかった『餓狼M.O.W.』からの一品です。

### 今月の一品
～餓狼M.O.W.：北斗丸より～

**(画面端)[ダッシュ近距離立ちD→キャンセルフェイント技(⬇+AC)]×n**

| | |
|---|---|
| 忍者度 | ♥♥♥ |
| 走り度 | ♥♥♥♥♥ |
| 芸術性 | ♥♥♥ |
| 永パ率 | ♥♥♥♥ |

※♥5個で満点

『餓狼』シリーズではなじみの深い、必殺技のフェイント(フェイント技)。本作ではその硬直時間の短さから、通常技→フェイント技→通常技……という具合につなぐことができました。

そんな中、最も硬直時間の短いフェイント技を持つ北斗丸は、発生の早い近距離立ちDと組み合わせることで、難度は高いものの延々と連続ヒット……。

ちなみに本連続技の検証中、ダッシュ中の通常技をキャンセルしてフェイント技を出すと、その硬直時間が2フレーム長くなるという現象が発覚しました。



フェイント技によって通常技が何発も！　難度の高さが玉にキズです。

©PLAYMORE

## 基板の裏側 Reverse Side of PCB

### 076 顔面蒼白……
ギルティギア イグゼクス #RELOAD

ロボカイを使い、温度が80℃以上の状態で勝利。勝ちポーズが「分解して飛んで行く」になると、顔が真っ白になります。
(埼玉県　ぎーすはわーどEXさん)

ⓨ：『GGXX #RELOAD』から、早くも怪現象が送られてきました。顔面蒼白になるこの現象、ロボカイというより、ロボ怪といった感じでしょうか。ちなみにゲーム進行には全く影響が無いので安心です。

### 077 圧・倒！
ギルティギア イグゼクス #RELOAD

ブリジットを使って相手にループ・ザ・ループをガードさせ、最後のロジャーが当たる直前にロマキャンすると、ロジャーがガード不能になります。
(青森県　アリマさん)

ⓨ：こちらは『GGXX』でも可能な現象。ロジャーのダメージはゼロになりますが、あらかじめYOYO配置をしておけば、そこから多少の連続技が狙えます。タイミングが若干シビアな上、ほかの覚醒必殺技が強力なので実戦では使いにくいですが、覚えておけば最後の一撃として役立つことがあるかも？

## ⓨ&オヤジの編集後記

節：「ⓨは『SVCカオス』出たらやる？」
ⓨ：「やりたいね。でも『レイジ』みたいな永パはちょっと勘弁かな～」
節：「そんなの考え過ぎでしょ。でも連続技関係は面白いといいよね」
ⓨ：「そうだね。『#RELOAD』も連続技面白いけど、やっぱ完全な新作じゃないからなぁ。新しいシステムとか、変わった技のつなぎとかあるといいんだけど……」
節：「紹介記事、読んだ？」
ⓨ：「え？」
節：「コンセプトにSSーってあるよ」
ⓨ：「……あらら、シンプルだって。微妙な線だね」

## 今号の Most Valuable Combo！

久々、というか通算2回目の3D格ゲーからの投稿です。かなり貴重ですね。

[illegible]

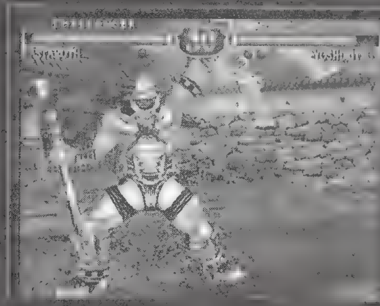
ⓨ：[illegible] 葵はおしとやかな[illegible]でしょうか？



投稿求ム！ ●連続技掲示板：ヒネリの効いた魅惑のコンボを募集。●コンボ品評会：粋な永久連続技or即死連続技を募集。●今号のMVC：今号に載っている連続技で一番気に入ったモノを選んで送ってくれ。格闘ゲーム以外でも可。投票者には何人かに何かプレゼント!?　●基板の裏側：通常は起こらない「？」な現象を募集。∴メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

基礎を固めて再スタートだ！

# LONG RUN GAMES' BOOSTER



## P120-121 ソウルキャリバーⅡ

### 今じゃ常識？ 小ネタ集！

SOULCALIBUR Ⅱ

©(株)ナムコ

**実戦でも十分通用するネタから、知ってるとちょっと得する小ネタまでお送りするぞ……というか、知らないと損！ 必ず覚えておこう！**

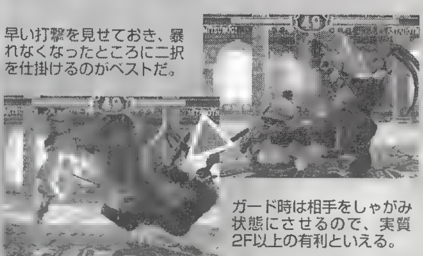
Text：FUG 協力：す～・びびあん

**コマンド表記について**

- ボタンを短く押す
- ボタン押しっぱなし（ホールド入力）
- レバーを短く入力
- レバーをニュートラルに戻す
- 同時押し
- 「タタン！」と素早く入力

### 御剣：凶悪！ 響独楽強化術

御剣の響独楽（Ⓚ Ⓑ）は、技中にレバーを下方向に入力することで、性能が変化することが判明した。本来ガードされると通常15フレーム（以下：F）不利になり確定反撃を受けてしまう響独楽だが、レバー下入力によって2F有利（相手キャラや距離によって若干の変化あり。判定の小さいタリムには、近距離なら5Fも有利になる）になるので、非常に強力。2発目の威力が下がるものの、正面ヒット後は⬇Ⓚ、背後ヒット時は⇩（⬆）Ⓑが確定するため総ダメージも悪くない。側面ヒット時は追い打ちできないが、リングアウトを狙えるぞ。

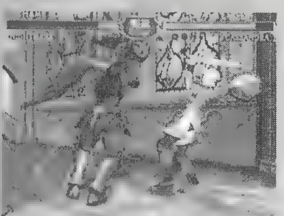


早い打撃を見せておき、暴れなくなったところに二択を仕掛けるのがベストだ。

ガード時は相手をしゃがみ状態にさせるので、実質2F以上の有利といえる。

### ナイトメア：アップトスのリスク軽減

ナイトメアのアップトス（しゃがみ中Ⓐ＋Ⓖ or Ⓑ＋Ⓖ）は、ガードされると発生15Fまでの中段で反撃される。このときガードはできないものの、ガードインパクトのみ受け付けている。従って、15F以内の中段であっても弾きや捌きで防ぐことができる。



確定反撃狙いの技はガードインパクトで防ぐことが可能。反撃意欲を削いでやろう。

### 突発企画 究極！ 三匹が斬る

**マスター（以下マ）**「……なんなんスかこのコーナー？」

**カリスマ（以下カ）**「お前がネタを探していたから俺が勝手に作った」

**チャンプ（以下チ）**「助け合うのが仲間だろ（笑）」

**カ**「とにかく！ 俺たちが直々にスーパーコンボを伝授してやる！」

**チ**「一部の浮かせ技の後、相手が着地する瞬間に攻撃を当てると『地上ヒット』になることは知ってるよな？」

**マ**「面白いネタですよね」

**カ**「そうアレ。で、アレを利用した船長の新コンボ」

**●セルバンテス：⇦Ⓑ（カウンター）→ダッシュで下を潜って→背向けⒶ＋Ⓑ→⬉Ⓑ→⇩Ⓐ＋Ⓑ→⬉Ⓑ**

**カ**「これで体力ゲージ約6割を奪うダメージ！」

**マ**「す、すげー!! だけど、やけに難しそうなんですけど、成功確率は？」

**カ**「着地に生じる真空状態の圧倒的破壊空間は、まさに歯車的奇跡の小宇宙!!」

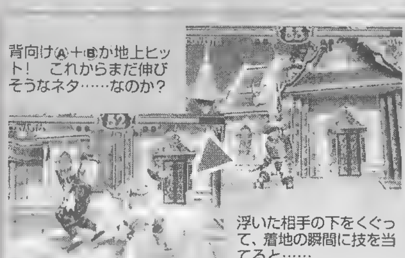
**マ**「意味不明なんスけど」

**チ**「簡単に言えば1％以下」

**マ**「え？ じゃあ成功したら」

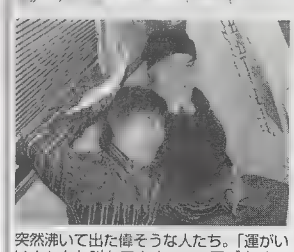
**カ&チ**「運がいい！」

**マ**「帰ってください」



背向けⒶ＋Ⓑか地上ヒット！ これからまだ伸びそうなネタ……なのか？

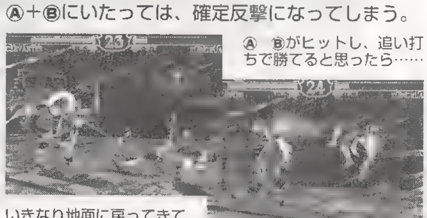
浮いた相手の下をくぐって、着地の瞬間に技を当てると……、



突然沸いて出た偉そうな人たち。「運がいい！」とか叫んでます。……アブナイ。

### セルバンテスの小ネタ

セイルノーチラス（⇨ⒷⒷ）は1発目を最大ホールドし、2発目を1発目ヒットから4F以内に入力することで連続ヒットする。リーチが長くリングアウト性能も高いので、できれば戦力アップするはず。また、ヒット後のバウンド中に追い打ちが入るため高威力なキャノンボールスプリット（Ⓐ⇦Ⓑ）だが、ダウン中の専用技のみ、このバウンド中に出すことが可能。シャンファのダウン中Ⓐ＋Ⓑにいたっては、確定反撃になってしまう。



Ⓐ Ⓑがヒットし、追い打ちで勝てると思ったら……

いきなり地面に戻ってきて大暴れ！ 屈辱の瞬間だ。

# 防御に役立つテクニックを極める

〜防御システムの細かい部分に注目。攻めがうまくても、防御が甘ければ勝率は安定しない。システムを理解して防御力の向上を図ろう。

## ステップと8WAYRUN

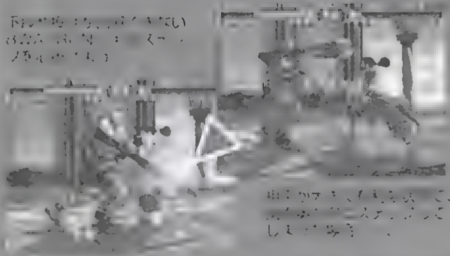
このゲームの中でも非常に重要な8WAYRUNとステップだが、細かい部分で性能が違うので注意が必要

まずステップだが、方向によって性能が違うので覚えておこう　と　方向のステップはいつでもほかの行動でキャンセルができ、硬直は存在しないが、奥方向と手前方向へのステップは入力から10F目まで攻撃や移動でキャンセルできず、Gを押しても16F目まで移動は止まらない

このとき、相手の上・中段攻撃はガードすることができるので横切りに対しても比較的安全なのだが、ガードインパクトを入力しても発動せず、すぐに攻撃ボタンを含んだ行動をしないと、しばらくしてから暴発してしまうので注意が必要だ　また、画面手前ステップ中はⒼとレバー下方向入力から3Fでしゃがむことができるのに対し、奥ステップは16F目までにしゃがみを入力してもしゃがむことができない　手前ステップからしゃがみ中の技が素早く出せるのはこのためだ　ちなみに、しゃがみを入力してから成立するまでのフレームは完全に無防備なので非常に危険だ。重ねられた場合などには注意

これに対し、8WAYRUN中はいつでも止まることができ、しゃがみにもすぐ移行できる　その代わりステップに比べて移動の初速が遅く、攻撃を避け切れないという状況が頻繁に起こるので、結局はレバーを2回入力して、ステップ・RUNとした方が安全だ。状況に応じて使い分けることが大切だろう



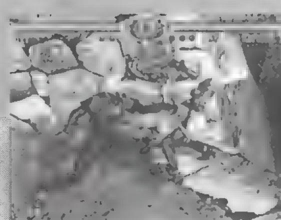


## しゃがみと立ち途中

しゃがみは、Gを押しながら下方向にレバーを5F以上入力すると成立。しゃがみ状態からレバーをニュートラルに戻すことで7Fの間立ち途中状態に。立ち途中はしゃがみ状態とほぼ同じ扱いで、レバーとボタンを入力しなければ、上段をくらわない。

また、相手が上段攻撃を出していた場合に限り、相手との距離を問わずG＋レバー下方向入力から1Fでしゃがみ状態になる（通称：1Fしゃがみ）。これにより、素速い上段連係の一部でもしゃがんで避けることが可能。連係をガードした場合に2発目以降の上段をしゃがんで回避できるものがほとんどだが、くらっていても続く攻撃をしゃがみで回避できる場合もある。これで連係の回避に成功すれば、ガード時に反撃できない技に対して大技を決められる（細かいフレームやデータは左表参照）ので、かなり重要だ。

しかし、実戦で表の数値通りに最速で行動するのはまず不可能なので、参考程度に見てもらいたい。なお、上段部分の攻撃持続が長いものは、レバーを長めに下方向に入れ続けないと避け切れない。1Fしゃがみからの連係割り込みには慣れが必要だが、できれば大きな戦力となるぞ。

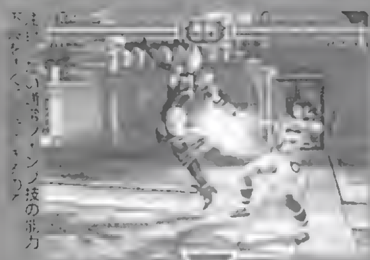

見た目には当たっているようだが、実はしゃがみ入力によって回避している

## ジャンプとジャンプ技

本作のジャンプはGとレバー上方向を8F以上入力し続けることにより成立、成立した8F目から空中判定となる。

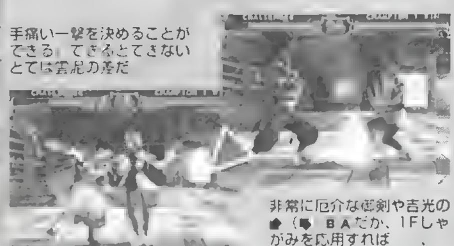
ジャンプ成立までは地上判定の上無防備なので、自分が大きく不利なときはかなり危険だ。ジャンプ技も基本的に8Fで空中判定となるが、ジャンプ技は入力後2F目から一切の下段攻撃をくらわなくなるので、不利な局面でも下段には負けない（特殊中段は8Fまで避けられない）。

これを利用すれば、アイヴィーの　A＋BAの2発目に対してジャンプ技で割り込むこともできる。ちなみにこれは空中判定とは別扱いなので、技のモーション中に空中判定になる技（ユンスンの⇨⇨Ⓚや B＋K や、ジャンプ技とコマンドがかぶっている専用技（カサントラの　KKやKなど）は当てはまらない





| キャラ名 | 対象となる技 | 有利フレーム | 割り込み | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ラファエル | BBB2発目 | 15F | 15Fまで | |
| | AA2発目 | 19F | — | |
| タリム | A＋B2段目 | 24F | — | |
| ユンスン | ⬇（⬆）ⒶⒷ2段目 | 24F | 33Fまで | 水鶴移行時は16F有利 |
| | KAB2発目 | 26F | 34Fまで | ヒット時 |
| タキ | BAK2発目 | 30F | 16Fまで | 持続が長い |
| | KKK2発目 | 26F | 16Fまで | |
| 御剣 | ⬆（➡）ⒷⒶ2発目 | 28F | — | 持続が短い |
| キリク | AAA2発目 | 28F | 15Fまで | 2発止め時は持続が長い |
| シャンファ | AK2発目 | 17F | — | ヒット時 |
| | 立ち途中Ⓐ＋BB2発目 | 24F | — | — |
| 吉光 | ⬆（➡）ⒷⒶ2発目 | 28F | — | 持続が短い |
| セルバンテス | AA2発目 | 27F | | |
| | AA2段目 | 6F | — | 持続が短い |
| | （⬇or⬆）A＋B2段目 | 25F | | |


手痛い一撃を決めることができる。できるとできないとでは雲泥の差だ

非常に厄介な御剣や吉光の⬆（➡）BAだが、1Fしゃがみを応用すれば

基板 PC コンシューマー etc.

ゲーム多数在庫あります!

# G-FRONT

詳しい情報はホームページへ
http://www.gfront.com/

〒101-0021 東京都千代田区外神田
TEL 03-5209-3420

買取センター 〒101-0021 東京都千代田区外神田
TEL 03-5807-1685

業務用ネオジオカセットの在庫なら

## G-FRONT(ジーフロント)!!

(アーケードゲーム基板だけでなく、PCを中心にゲームも各種取扱!
コミックスやガチャガチャなどもあり! 買取もやっていますよ!!)

営業時間 10:00～20:00 年中無休

## 販売価格・買取価格・アーケード情報をFAXにて発信中!!

個人様だけでなく。業者様も大歓迎！ FAX番号を登録頂ければ定期的にアーケード情報などを送信!! 必ずお役に立つ情報だと思います。発信は一切無料です！ まずはTELでご登録を！ TEL.03-5807-1685

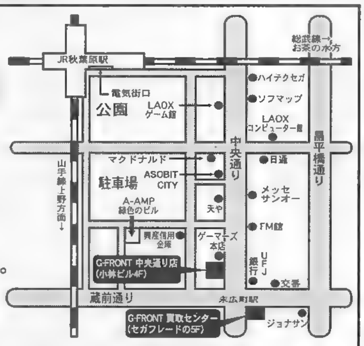
秋葉原に ジー・フロントは 2店!!

パソコンソフト・家庭用ソフトの特価品も多数有り!!

お客様のご来店をお待ちしております。

■ 販売 …「中央通り店」

■ 買取 …「買取センター」




最新のアーケード情報をGETしよう！
ホームページで買取価格、販売価格の確認が出来ます。
URL http://www.gfront.com/

◀◀◀ 基盤初心者向けキット販売 ▶▶▶

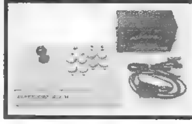
オススメ

「弊社限定 特別特価販売!」
(本体のみ ハーネス別売)



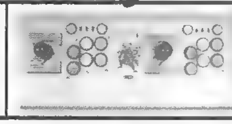
同時購入時割引あり! JAMMAハーネス(3,000円～) 麻雀ハーネス(3,000円～)

**¥24,800!!** (税別)



AV7000+Σ9000TBセット **¥29,800**

AV7000 ………¥19,800
Σ9000TB ………¥15,000
接続ケーブル ………¥2,500



雷神JR ………¥19,800
風神 ………¥27,800
JAMMAハーネス ………¥3,000～

アーケードゲーム基板

インターの復活 ¥78,000 ワンダーモモ ¥58,000 メルヘンメイズ ¥78,000
スプラッターハウス ¥48,000 プリルラ ¥28,000 レインボーアイランド ¥35,000
元(PCB) ¥98,000 プラネットハリアーズ キット可済 ¥98,000
レイジオブドラゴンズ ¥10,000 真・豪血寺一族 ¥68,000

## 中古コントロールボックス 在庫充実!

プリント機用紙販売価格一覧! 下は対応一覧表です。ご注文お待ちしております!!

| 用紙名 | 枚数 | 価格 | 対応機種名 |
|---|---|---|---|
| 三菱(S)ノンカット全面 | 200 | ¥8,000- | ■なんでもシール委員会■スウーニィービィー■ジョイスタンド(ラブトレイド/スーパー) |
| 三菱(S)10分割 | 200 | ¥12,000- | ■ネオ・プリントスペシャル■プリプリキャンバス |
| 三菱(S)16分割 | 200 | ¥10,000- | ■JOYスタンド(ノーマル)■ネオ・プリント(ノーマル/マルチ) |
| SNK(S)ノンカット | 200 | ¥10,000- | ■ネオプリントスペシャル |
| SNK(S)10分割 | 200 | ¥10,000- | ■ネオプリントスペシャル |
| 三菱(L)ノンカット全面 | 130 | ¥9,100- | ■オメガ・スタジオ■D.スタジオ■スウーニィービィー |
| 三菱(S)ノンカット全面 | 130 | ¥10,400- | ■JOYスタンドプライベート■S・セラージュ■シールくん2 |

※超特価用紙!! ★キャンバスショット★ハイキーショット★ピュアショット TELにてお問い合わせください!!

---

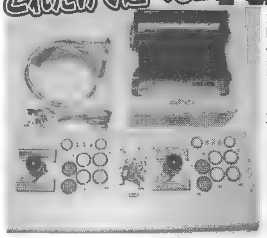
初心者歓迎!!

## カプコン・SNK・タイトー・セガ…etc各種基板多数在庫あり! 常時入荷中!!

セットアップオリジナルモニター家庭用ゲーム対応改良可(くわしくは、店頭・電話・メールにて)

## 各メーカー新作も予約発売！各基板高価買取実施中！
## 業者の方もお気軽に!!電話・メールで常時受付、在庫情報FAX可！

120を超えるゲームがこれだけで遊べる!! **NEOGEOセット!** 最新マザー MV-1C セット!!



コントロールボックス雷神・MV-1C(海外版)マザーボード・JAMMAハーネス(50cm) **¥39,800**(税別)
※マザーボードは写真と異なる場合がございます
※ゲームROMは付属いたしません

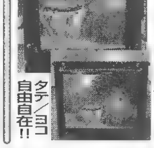
MVS入門セットも!! **¥35,800**(税別)
コントロールボックス雷神・MVSマザーボード・JAMMAハーネス(50cm)

初心者入門セット **¥39,800**(税別)
コントロールボックス風神・CPⅡマザーボード・CPⅡROM・麻雀基板・JAMMAハーネス・麻雀ハーネス

CPシステム2入門セット **¥34,800**(税別)
コントロールボックス雷神・CPⅡマザーボード・CPⅡ ROMセット・JAMMAハーネス(キック線付)

当店のみ取扱中!! 業務用モニターでハイクオリティ!!

**セットアップオリジナルモニター**



タテ/ヨコ 自由自在!!

●新品●業務用RGB●縦画面対応
●21インチ●黒艶消しケース
D-Sub15ピン標準仕様

**¥59,800**(税別)

★RGB21ピンへの改造OK!
本体価格+¥3,000(工賃のみ)(税別)
★RGB21ピン+家庭用ゲーム機への改造もおまかせください!
本体価格+¥6,000(ピン)+¥4,000(ゲーム)(税別)

**コントロールボックス新品激安!!**

AV7000+Σ9000TBセット
**¥29,800**(税別)
AV7000 ……¥19,800
Σ9000TB …¥15,000
接続コード ……¥2,500
(税別)



麻雀パネル付
1P用『風神』 **¥27,800**(税別)
2P用『雷神』 **¥24,800**(税別)

通販もしております 電話・FAX・メールでどうぞ!

秋葉原駅より徒歩3分 一番近い基板屋

詳しい情報はホームページへアクセス!!

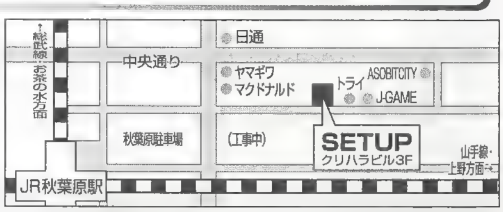
ホームページアドレス http://www.setup-japan.com/

アーケードゲーム&パソコンショップ

# SETUP セットアップ

Phone & Fax
**03-5298-2114**

東京都千代田区外神田4-3-11
クリハラビル3F
営業時間 12:00～20:00
定休日 木曜



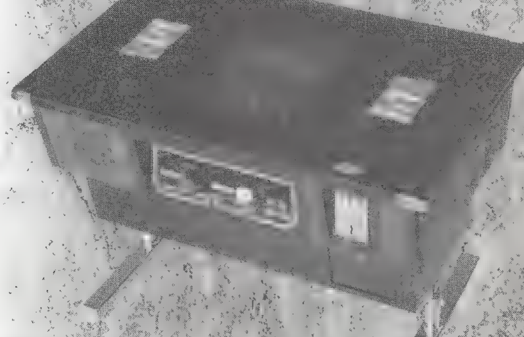
# アーケードゲームライブラリー

text：小山祥之
（協力：VGLプロジェクト／あまちゅあらいん）

## 第六回　特攻してくる敵を迎え撃て！

## GALAXIAN
（ナムコ　1979年10月）

画面上部に並ぶエイリアンを全滅させるシューティングゲーム。敵がこちらへ突っ込んでくる体当たり攻撃がゲームを熱くさせた。



**最初はモノクロ、そしてカッティングシートなどで疑似カラー化され、単色カラーゲームの時代を経て、キャラクターが複数の色で彩られた時代に突入したビデオゲーム。**
**今回紹介する『ギャラクシアン』も、その後のビデオゲームに大きな影響を与えた。**

### 敵の攻撃を見切る

1979年秋、あまりにも大きかったインベーダーブームが下火になり、多くの者が業界を去った。一方、いくつかのメーカーや業者は何とかインベーダーという遺産を活用する方法を模索していた。そんな中、次代を担う新たな「ゲーム場の主役」を作り出そうとする動きが生まれた。

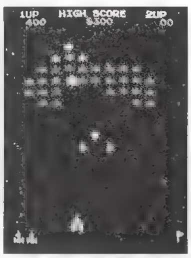
79年10月のAMショーで、ナムコが新機種『ギャラクシアン』を発表したのだ。一見したただけではカラー版『スペースインベーダー』にしか見えなかったが、実は明らかに違ったゲーム性を持っていた。

ナムコはビデオゲームの黎明期からアタリ社製品などの国内販売を手掛け、78年からビデオゲームの開発を始めた。他メーカーはインベーダーに使用されたハードを視野に入れた製品を開発していたが、ナムコは1年をかけて全く新しいソフトを開発し、それに見合う新ハードも併せて開発した。こうして生まれたのが『ギャラクシアン』なのだ。

『ギャラクシアン』は『スペースインベーダー』で使用していたCPUではなく、当時では最新に当たるZ80AというCPUを採用した。これにより画面の表現は格段に進歩し、一つのキャラクターに何色も使えるようになり、背景には星が流れるという演出を実現させた。

さらに、ゲーム自体も大きく進化していた。なんと敵が編隊を離れ、ダイナミックな曲線を描いてこちらに特攻してくるのだ。また、得点システムも斬新で、待機時のザコ敵は30〜50点、それが移動時には2倍になるのだ。またボスは待機時60点、移動時300点、さらに2機のザコ敵を従え編隊移動している際に、ザコ2機を倒してから撃破すると、ゲーム中最高の800点にもなるのだ。そのためプレイヤーは、より高い点数で敵機を落とすことに熱中した。

『ギャラクシアン』の持つ軽快な電子音、色鮮やかなキャラクター、ダイナミックに迫ってくる敵機、そして新しい得点システムなどは、あまりにも新鮮であり、多くのプレイヤーに受け入れられヒット作となったのだ。



スペースロケットを2方向レバーで操作する。敵エイリアンは曲線を描くトリッキーな動きで特攻してくる。ちなみに『ギャラクシアン』とは自機スペースロケットに乗り込んだ味方戦士たちの名前であり、敵は異星人エイリアンである。

### 多くのメーカーがギャラクシアンを生産

『ギャラクシアン』は発表から早い時期に多くのメーカーとライセンス生産契約がなされたためか、複数メーカーからハードと社名表記が微妙に異なる『ギャラクシアン』が発売されていた。これは『ギャラクシアン』という作品が販売当初から技術公開し、ロイヤリティを受けるという許諾生産方式を採ったからである。

しかし、中には無許諾で販売したり、基板を改造して内容をアレンジした模造品も出回っており、ビデオゲーム黎明期のお約束通り、オリジナルであるナムコ製以外にも多種多様な『ギャラクシアン』も数多く市場に出回っていた。今となっては一体何種類の『ギャラクシアン』があったのかを把握するのは難しい。

そのころ海外では、ようやくインベーダーゲームがブームになっており、日本製ビデオゲームが注目されはじめた。その画期的な最新作として『ギャラクシアン』は発表と同時に海外からも注目が集まり、許諾を受けたミッドウェイ社により全世界へと流通した。ナムコにとって実質初めての自社製ヒット作品となった『ギャラクシアン』は、一気に世界へと広まり、次作『パックマン』が海外で大ヒットとなるきっかけを作ったのだ。

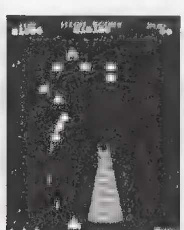
アメリカを追い続けた日本製ビデオゲーム機が、逆にアメリカへ、そして全世界へと羽ばたいていく「80年代」へと時代は移っていったのである。

### 現代に続く直系

ギャラクシアンそのものの続編もナムコ自身の手によって多く作られた。ロングヒット作となった『ギャラガ』から、大型アトラクションの『ギャラクシアン$^3$』などがリリースされている。







左から　ギャラクシアン$^3$ プロジェクトドラグーン（1992年）／ギャラガ'88（1988年）／ギャプラス（1984年）／ギャラガ（1981年）

## ギャラクシアンとその後継者たち

1980年に入り、『ギャラクシアン』の基板が活用され、多くのゲームが生まれた。

中でも最大のヒット作といえば、当時技術力で頭角を現しはじめた大阪のメーカー、日本物産の『ムーンクレスタ』だろう。敵攻撃の多様さや、自機のドッキングシーンなど、多彩なゲーム内容で人気を博した。敵が画面下から回り込むという攻撃や、面ごとに敵が変化するゲーム展開には、多くのファンが熱狂した。

ほかにもアイレムの『銀河帝国の逆襲』など、さまざまなゲームが生まれた。それらはかつて『ギャラクシアン』の製造許諾を得たメーカーが、その製造で得たノウハウを自社製品に活かし、次のヒット作を生み出していったのだ。

ハードとソフトのいたちごっこ。それが業務用ゲームの進化してきた過程でもある。近年では、同じハードが長く使われる傾向が顕著だが、ソフトのためにハードを作って成功した『ギャラクシアン』のような革命児があってこそ、ゲーム場に新たな1ページが生まれるのではないだろうか。

時は流れゲームは進化する。そのゲームたちが受け継いできた記憶は、バックに流れる銀河の星々だけが知っていたのかもしれない。




『ムーンクレスタ』(日本物産)。雰囲気が似ているのは『ギャラクシアン』基板を拡張して作られたからだが、このゲームもまたヒット作となった。




『銀河帝国の逆襲』(アイレム)。下部に入り込んだ敵が攻撃の邪魔をするなど変わった攻撃方法が出てきた。

©IREM ©Nichibutsu

### 1979〜1980年の出来事

『ギャラクシアン』やその後継機が出たころの世の中は一体どうなっていたのか? これを読めばバッチリだ!!

『ギャラクシアン』が発表された79年のAMショーは同年10月19日に晴海会場で開幕したが、この時は東京地方を台風が直撃し、初日の午後は開催途中でショーが中止された。この時はほかにも電気音響の『平安京エイリアン』が出展され、東大生が開発したゲームとして注目を集めていた。

当時の社会現象に目を向けてみると、かのジョン・レノンが熱狂的なファンの凶弾に倒れている。あまりにもショッキングなこの事件は、だれの心にも残ったことだろう。

## 募集

当アーケードゲームライブラリーではコーナーで取り上げてほしいゲームのリクエスト、情報、質問などをお待ちしております。

オールドゲームの思い出をもう一度鮮明に甦らせ、ゲームが歩んできた30年の時代を現代に記録していくコーナーでもあります。こんなゲームがあった、こんなゲームを見せたいという情報交換ができればと思います。

アーケードゲームライブラリーで共にゲームの歴史を綴っていきましょう。

**あて先はこちら**

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
アルカディア編集部
AGLコーナー

■参考資料
「アミューズメント産業」1979〜80年(アミューズメント産業出版)
「ゲームマシン」1979〜80年、1982年11月29日号(アミューズメント通信社)
「namcoアミューズメントマシーンズ」1980年(ナムコ)
「オールドゲームの世界」シリーズ(流線堂)
「究極ビデオゲームリスト2003」(AMPグループ/アマチュアライン)

[お知らせ]AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」開設中です。
http://amp.tri6.net E-Mail amp@tri6.net

# レゲー鉄砲玉

## レトロゲームグッズ5番勝負

懐古芸夢成り上がり物語

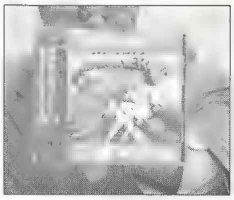
Text：サクテル

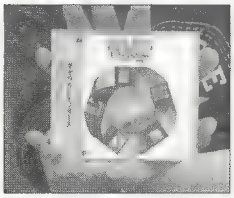
過去の名作・珍作レトロアーケードゲームを追い求めるチームレゲー鉄砲玉。今回は、年に一度のレゲー魂測定日。自慢（?）のレトロゲーム5番勝負で対決することとなった。ちなみに負けた方のレゲーアイテムのうちいずれか一つを没収、読者プレゼントにしてしまうという過激なルールなのだ！



どちらの魂が優れているか、一瞬も気を抜けない闘いが始まった！

### ROUND1 サウンドトラック対決

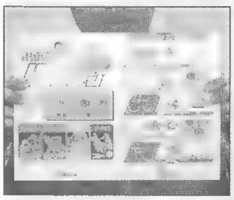




『アフターバーナー』VS.『ギャラクシーフォース』

**おじゃ（以下お）**「まずは小手調べといこうじゃないか。俺はこの『ギャラクシーフォース』のCDだ！」
**サク（以下サ）**「随分盤面に傷が付いているッスね。買取査定ランクA→Bといったところッスね、ププッ」
**お**「買取勝負じゃねーよ！　そういうお前は？」
**サ**「オイラは、『アフターバーナー』のCDッス。お、セガ対決になったッスね」
**お**「判定は猛者通信から出張のしもでん兄ィよろ〜」
**しもでん（以下し）**「うーす！　この勝負、サクの勝ちだな。決め手は盤面の傷の少なさっつーことで」
**お**「だから買取勝負じゃねーよ!!」

### ROUND2 インストラクションカード対決

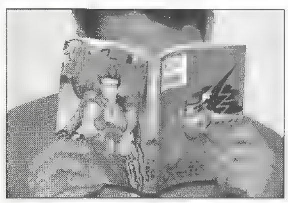




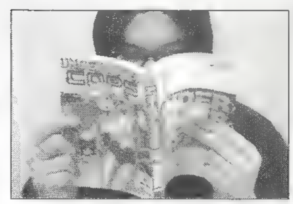

『パーフェクトソルジャーズ』VS.『野球戦隊リーグマン』

**お**「次は、アーケードゲームのインストラクションカードを判定するぞ。まず、俺はアイレムの『パーフェクトソルジャーズ』だ」
**サ**「いきなりブラックジャック級タイトルださないでくださいよ！　そんなん出されたら、何も勝てないじゃないッスか！　は〜、同じくアイレムの『野球格闘リーグマン』で勝負」
**お**「ふふ"寂しがりやの食人鬼"なんてコピーはパーソルの専売特許だからな」
**し**「それでは、ジャッジメント！　するまでもなく、おじゃの勝ちだな」
**サ**「時期的に"爆走する原子炉"メルトダウンもピッタリッスね」

### ROUND3 レトロゲームコミック対決



『アンダーカバーコップス』VS.『バーチャファイター 嵐の章』



**サ**「気を取り直して、次はアーケードゲームを題材にしたコミックで白黒付けてみようと思うッス！」
**お**「おっしゃ！　また役萬級のビッグタイトル攻撃！『アンダーカバーコップス』コミックだ！」
**サ**「コバビッ！　新声社コミックは重ッ、ボディに効くッス。しかし、ここで倒れるわけにはいかねぇッス、行けぇ！　バーチャファイター嵐の章！」
**お**「おお、これはアキラ使い必読の【核の炎にも耐えるボディを持つデュラルが、アキラの裡門頂肘一発でぶっ壊れるという、まさにアトミック的面白さ】のバーチャ漫画！」
**サ**「それでは、判定！」
**し**「勝利の女神が選んだのは……おじゃ！」
**お**「っしゃあ！」
**し**「呪われし新声社本をキープしてるおじゃの度胸が高ポイントだな」
**サ**「なるほど」
**お**「納得すんな！」

### ROUND4 レトロゲームポップ対決

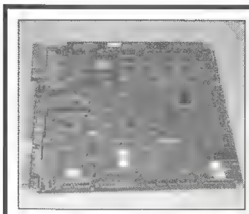


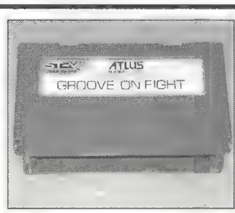
『Gダライアス』VS.『鉄拳TT』



**お**「次はポップ対決だな。ゲーセンの店員さんに頼み込んで、ポップやポスターをもらいまくっていた過去が脳裏に浮かんでは消え、消えては浮かぶのう。自慢じゃねーが、レゲー極道とはいえポップ盗みだけはやってねーぜ」
**サ**「盗み以外はやった。残りクレジット漁りとか」
**お**「本当に自慢ならんな！　さて、俺は『Gダライアス』ポップを出品だ」
**サ**「おお、インパクトのある巨大なポップ！　それでは、こちらは『鉄拳TT』のポップ（?）で」
**お**「ほう、街道ラーメン屋のノボリのような旗上の販促グッズだな。こいつぁ、勝負の行方は分からなくなってきたってもんだ」
**し**「ムフゥ、じゃあ判定！　この勝負はおじゃの勝ちだ！　おいサク、残クレジット盗むのはあまりにもセコ過ぎる」
**サ**「やっぱそこッスか〜」
**お**「だから、納得すな！」

### FINAL ROUND レトロゲーム基板対決






『アウトフォクシーズ』VS.『グルーヴオンファイト』

**し**「ジャンピングチャンス！　最後はポイントが5万倍になります！」
**お**「バラエティ番組っぽい！　それじゃ、『グルーヴオンファイト』でどうでぇ」
**サ**「ぐは〜、切り札だされちゃったッス！　それじゃこっちは、秘蔵の『アウトフォクシーズ』で勝負ッス！」
**し**「スピード判定、サクの勝ちだー！」
**お**「何ぃぃぃ!!」
**し**「オイおじゃ、レゲー国際ルールでは、ST-Vはマザー基板とセットじゃないとダメ！　知らないの？」
**お**「ぐはぁ！　って何だレゲー国際ルールって……」
**サ**「やったー！　アウフォク守ったでえぇ！」

### 判定タイム

**サ**「判定タイムって、俺の勝ちでは？」
**し**「実はポイントはそれほど関係なく、おれの独断で決めるねー最終勝者は……おじゃかな〜。」
**サ**「ぎゃあっ！　やっぱり、残りクレジット漁りはするもんじゃねッス！」
**お**「というわけで、なかなか買えない『鉄拳TTポップ』をプレゼントに指名しよう。あ、ちなみに次号ね！」

**レゲー事典** というわけで、今回の勝負で使ったグッズを次号の読者プレゼントにいたします。「鉄拳TTのぼりポップ」をまとめて一名さまにプレゼントします。アンケートはガキに必要事項を記入の上どしどし応募してくれよな！　待ってるぜ!!　応募者がいなかったらサクの手元に返却することになっちまうので、絶対応募してくれよ！

オールドゲーム談話室

# ぐろけんに聞け!!

Text：石黒憲一（&おじゃ）
lain14@wired.vip.co.jp

## ～ある日、秋葉原のルノアールにて～

――というわけで、最近レゲー関係の質問が増えたから、質疑応答のページやってみない？

**石黒憲一（以下）ぐろけん** は？ どういうわけなんだか分からんが、まぁいいよ。

――でも読者にとっては「お前だれだよ？」って感じだから、まず簡単な紹介をしよかと思う。

**ぐろけん** そうだね……自称アーケードゲーム研究家ってことで、いろいろな活動をしてるよ。

――いろいろって？

**ぐろけん** ゲームの資料を世界中から集めたり、業界人を訪ねて、そこで聞いた話をまとめるのが主な活動内容だね。

――うちも過去何回も協力してもらってるよね。あと別編集部だけど「セガ・アーケード・ヒストリー（当時ファミ通DC編集部刊）」とかでもね。

**ぐろけん** あの本では黎明期の業界のことやアーケードゲームのとらえ方なんかを伝えたつもり。

――資料の収集って具体的には何を？

**ぐろけん** 主にフライヤーと価格表かな。ビデオゲーム以前の機械式ゲームなども含め、戦前のものからあるんで、すごい量になってる。

――そのほかには何かあります？

**ぐろけん** 分かりやすいところでは、ナムコミュージアムシリーズでアドバイザーと、同Vol.3で「裏ドルアーガ」のゲームデザインをしたことかな。

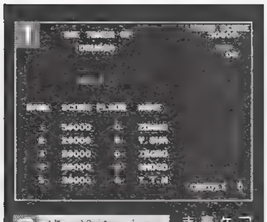
――それってすごいじゃない！

**ぐろけん** あれは良い経験になったよ。

――じゃあ第一回目はこれで終了！

**ぐろけん** え、こんなんでいいの？

――いいの。まずはぐろけんがどんな人か知ってもらうということで……（第二回へ続く）。

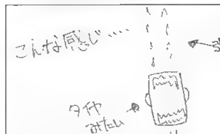




「裏ドルアーガ（写真1）」「セガ・アーケード・ヒストリー（写真2）」に「石黒憲一（ISGRO）」の名前が。ほかさまざまなメディアに協力している。

## Q

**小学生のころ、市川駅前にあった長崎屋のゲームコーナーにあった、自機がタイヤ型で弾を撃つアクションゲームの名前を知りたいのですが……。**

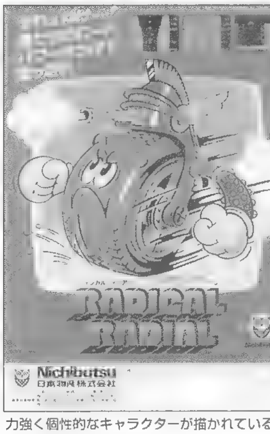



（神奈川　葵二段くん）

## A

おそらく『ラジカルラジアル』（1982年　日本物産　ロジテック・ニチベイレジャー）でしょう。ショットで敵を倒しつつ、障害物をジャンプで越えていく一風変わった縦スクロールのアクションゲームです。

私の脳内では当時大ヒットだったのですが、やり込んでたという人と全く出会えないことから、マイナーゲームに当たるのでしょう。でも出回りはそこそこありました。この作品の開発はハードを日本物産が、ソフトをロジテック／ニチベイレジャーが行なっているようです。現在、ロジテックはパソコン用品などで知られていますが、1970年代後期から80年代初頭までに個性的なアーケード作品をいくつか開発していました。




力強く個性的なキャラクターが描かれているラジカルラジアルのチラシ。

## 募集

「ぐろけんに聞け！」ではアーケードゲームに関するさまざまな質問を募集しています。「あのゲームは何て名前？」「こんなゲームってありえるの？」などさまざまな質問をお待ちしております。

あて先
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン
アルカディア編集部
「ぐろけんに聞け！」係

# レゲー新報

## 恐竜絶滅の原因に新説浮上

Text：福田サクテル

恐竜の絶滅の原因は「巨大隕石衝突説」や「氷河期到来説」と諸説あるが、近年「恐竜同士を闘わせたため絶滅した」という超マニアックな説がゲームセンターのコミュニケーションノートに書き込まれ、研究者の間に一大センセーショナルを巻き起こした。

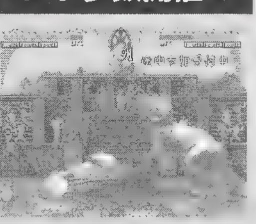
この「恐竜格闘説」は、タイトーの古代文献である対戦格闘ゲーム『ダイノレックス』を基としている。

このゲームの中で、「人と恐竜は共存していた」、「紀元前2500年のアマゾニアという地域では、男たちが年に一度、女王のハートをつかむために、恐竜同士を闘わせていた。最強の恐竜を操る者が、女王を手に入れた」と記録されている。この恐竜大戦の影響で恐竜は滅んだというのが「恐竜格闘説」の骨子である。

これに対し、ほかの研究者からは「年一ペースの開催では、恐竜が絶滅するほど死亡しないのではないか」という反論があったが、「恐竜格闘説」を主張するグループは「大会に備え、異種恐竜の交配を行なっていた記録もあり、それにより恐竜の生態系が崩壊し絶滅に至った」とのコメントを発表している。

しかし、恐竜専門の密猟者「ディノハンター」から恐竜を守るグループ「キャディラックス」のリーダー、ジャック・テンレック氏は「（俺は）オールマイティーだぜ！」とコメント。どんな絶滅要因からも、俺たちキャディラックスがオールマイティーに恐竜たちを保護する、という意欲を明らかにしている。

### 不況ながらもイベント多数開催！



闘牛ならぬ闘竜。年一開催でも恐竜の繁栄にとっては大ダメージだ。




『キャディラックス』ジャック氏の「オールマイティーだぜ！」は名文句だ。



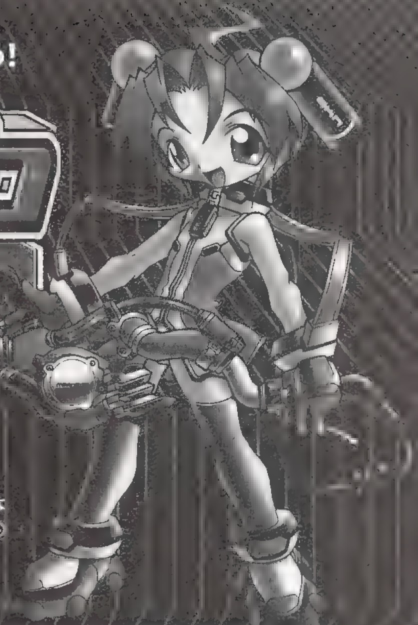
**レゲー事典** 本当の『ダイノレックス』はこんなゲームだ！……恐竜をセレクトして戦う2D恐竜格闘ゲーム。恐竜たちは、噛み付きや、突進、尻尾攻撃などで相手を攻撃する。恐竜たちの当たり判定やダメージ量などがイマイチ不明瞭なので、ガチンコの対戦ツールとしては不向きで、どちらかというと裏闘劇向きといえる。原始人による恐竜のコントロール方法は不明だ。

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態

# アーケーダー・ネオ

電界 接続



第41回 Text: 三重県の山本さん Illustrated by ムドウ

## 入門シリーズ②プレイ環境を整えよう!!

前回は、ゲームセンターのシステムについて解説したが、今回は家庭で業務用ゲーム基板(以下ゲーム基板)をプレイする具体的な手法について説明していこう。家庭で業務用ゲーム基板プレイするためには、ゲーム基板の動作環境を整えなければならない。その動作環境(システム)には何パターンかあるので、順を追って解説していきたい。

## ゲーム基板プレイ環境を知ろう

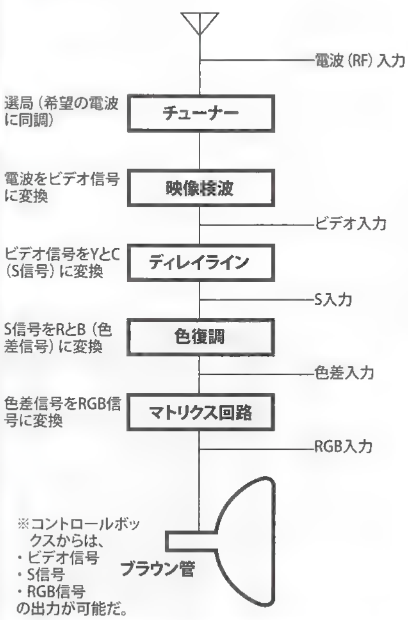
## 1 ゲーム基板プレイ環境いろいろ

コントロールボックスを使うか使わないか、モニタに何を選ぶかで大きく分かれてくる。主な4パターンを紹介。

### ? 家庭用テレビだと画質が低下する理由

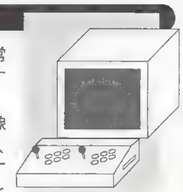
ゲーム基板を手軽に遊ぶには、家庭用テレビに映し出すのが一番だが、ゲーム基板から出力されるRGB信号をテレビに入力するには、いったんビデオ信号などに変換する必要がある。

その結果、多くの回路を経由することになり、画質が低下してしまうのだ。




上は、家庭用テレビの回路を簡略化した図だ。図中で上にいけばいくほど、途中に入る回路が多くなる。電波(RF)入力は一番経由する回路が多く、RGB入力は一番経由する回路が少ない。よって、モニタへは、できるならRGB信号を直接入力する方がいい。

### ① コントロールボックス+家庭用テレビ



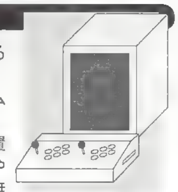
CASE 1

手軽に始めることができ、かつ生活環境を壊さないシステム構成なので、初心者にはうってつけといえる。家庭用テレビの選択肢は無数にあるので、超大画面でプレイするといったことも可能。

ただ、家庭用テレビでは画質の低下が避けられないし(左カコミ記事参照)、ゲームによっては、正常に遊べないといった事態が発生する可能性がある。

厳格に規格化された家庭用映像機器と違い、ゲーム基板からは、必ずしも家庭用テレビに映し出すのに適した信号を出力しているとは限らないからだ。詳しくは後述。

### ② コントロールボックス+業務用モニタ



CASE 2

ゲーム基板によっては、家庭用テレビではうまく画像が出ないケースがあることは前述の通り。

このような場合は、業務用モニタを組み合わせることで解決できる。画質も、RGB接続なので最高にいい。また、業務用モニタには、縦にして使うことができるという、家庭用テレビには無い特徴があることも忘れてはならない。

家庭用テレビで組んだシステムに不満を感じたら、検討しよう。

ちなみに、家庭用テレビで縦置きをサポートしたものは、SONYやPanasonicの一部機種を除き、皆無といっていい。

### ③ 業務用筐体



CASE 3

ゲームセンターに置いてある筐体を個人で購入し、自宅で稼働させることが可能だ。利点は、何といってもゲームセンターと全く同じ感覚でプレイできることだろう。

一般的には、中古筐体を購入することになると思うが、中古筐体の場合、コントロールボックス本体と大差無い値段から購入できる。業務用モニタまで付いてくるので、トータルで見ると、実は最も安価に導入できるシステムでもある。

ただ、重い、大きい、廃棄する場合に約2万円程度かかる、何よりまず間違い無く家族のひんしゅくをかうという点で、敷居は高い。

### ④ 自作する



CASE 4

コントロールボックスを自作することは、それほど難しいことではない。上記③にあるように、安価な筐体を購入して、内部メカを取り出し使いやすくまとめれば、それだけで立派なコントロールボックスになってしまうのだ。要は自作はセッティング(配線し、適当なケースに入れたりという程度)レベル止まりの作業ということだ。

無理に自作をする必要性は無いが、たしなんでおくと楽しみの領域は確実に広がっていくぞ。

これから足を踏み入れようとする人を怖がらせてもしょうがないので、この項はこの程度で。

# 2 それぞれの環境の特徴

ゲーム基板をプレイする環境にもいくつかあることを説明したが、それぞれの環境におけるポイントをまとめてみた。

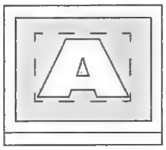
## CASE 1〜2 コントロールボックス使用システム

まずは、コントロールボックスを使用するプレイ環境のポイントから。総じて、業務用モニタを使用する方がベター。

### POINT 家庭用テレビで組むシステムのポイント

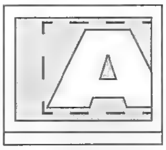
家庭用テレビを使用すると、手軽な半面①、②のような症状が出ることがある。家庭用テレビを使う場合は、これらのウィークポイントを承伏しておく必要があるのだ。

**❶画面サイズが合わない**



ゲーム基板からの映像が大き過ぎて画面からはみ出てしまったり、また小さ過ぎる場合がある。点数やゲージが切れてしまい、困ることも。

**❷画面の位置が合わない**



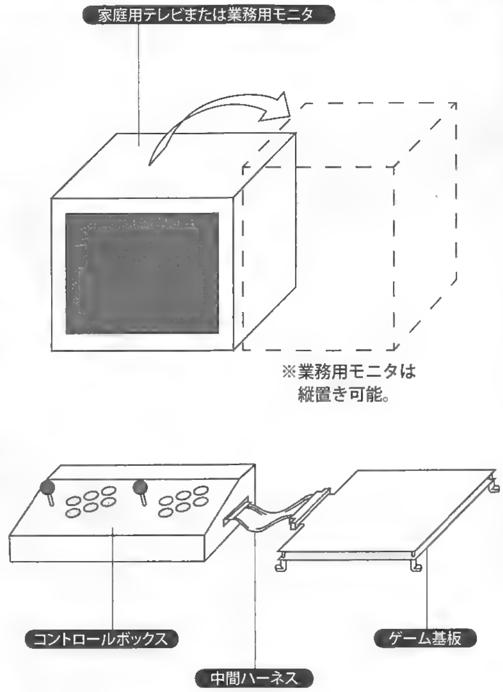
映像が上下左右のいずれかに、家庭用テレビの調整機能では追い付かないほどズレてしまい、画面の一部が切れてしまうことがある。

**❸ビデオ信号に変換が必要**

ゲーム基板から出力されるRGB信号を、コントロールボックス内のコンバータを通して変換。

**❹モニタの縦置きができない**

前述のように、家庭用テレビは縦置きができない。縦置きすると故障の原因になるので注意!




### POINT 業務用モニタで組むシステムのポイント

業務用モニタとは、筐体に使われているモニタのこと。これが木箱などに入れられて、売られている。一般には、箱入りの状態のものを指す。基板との相性は抜群！

**❶箱無しモニタがある**

箱入りのモニタは多少高め（5〜8万円）だが、ブラウン管むき出しのものを、基板ショップで売っていることもある。これは2万円程度で購入可能。

**❷モニタの縦置きが可能**

家庭用テレビと異なり、縦置きを考慮して設計されているため、縦に置いても大丈夫。

**❸どんなゲームにも合う**

アーケードゲームは、業務用モニタで映すことを前提として作られているため、基本的には業務用モニタに接続さえすれば、家庭用テレビで起きるような問題とは無縁。映像調整の自由度が高く、基板ごとに異なる映像信号に追従可能だ。基板をつなぎ変えるごとに、細かな調整が必要である点は、半ば宿命のようなもの。

**❹画面がきれい**

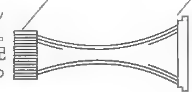
RGB信号をじかに接続可能であるため、前の説明の通り、鮮明な映像を表示可能だ。

### ! コントロールボックスについて

コントロールボックスとは、電源、操作系（ボタン、レバー）、スピーカ、家庭用テレビに映像を映し出すためのビデオコンバータなどをコンパクトにまとめた装置のこと。現在各メーカーから数機種発売されていて、大きくは操作系が一体型か分離型かの違いがある。

### ! 中間ハーネスについて

中間ハーネスとは、コントロールボックスとゲーム基板との接続ケーブルのこと。

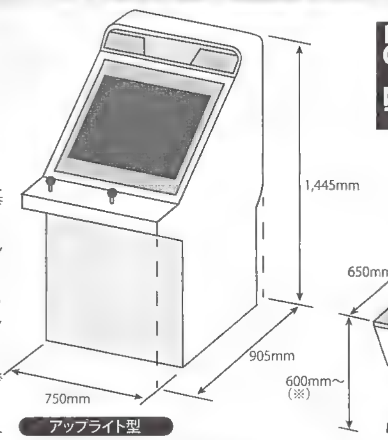



## CASE 3 業務用筐体使用システム

続いて、業務用筐体使用システムのポイント。大きく2種類ある。アップライト型と、テーブル型の二つだ。ゲームセンターまんまであるため、条件さえそろえば、ある意味ベストシステムであることは間違い無い。

### POINT アップライト筐体の 長所と短所

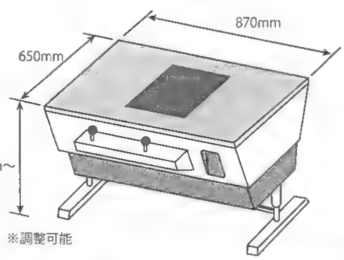
○：非常にプレイしやすい
○：画面が大きい（25〜29インチ）
○：内部スペースが広いので、大きい基板でも内蔵可能。
○：特殊パネルの装着が可能（特殊パネルはセガ・アストロシティ用が多い）
×：かなり重い（ものにもよるが、セガ・エアロシティ型で110kg、セガ・アストロシティ型で93kg）
×：モニタの縦横置き換えが大変（一人では難しいし、けがの恐れも）
×：ゲーム以外の用途に使用不可能（テーブル筐体のようにいかない）




アップライト型
（セガ・アストロ＆ニューアストロシティ）

### POINT テーブル筐体の 長所と短所

テーブル型
（セガ・T-13型）




※調整可能

○：ゲーム以外にも、日常生活で使うテーブルとして使用可能
○：モニタの縦横置き換えが楽
△：やや重い（セガ・T-13型で60kg）
×：ややプレイしにくい
×：画面が小さい（18インチが多い）
×：大きい基板は、筐体内部に入り切らないことがある
×：特殊パネルの取り付けは、サイズが合わず無理

### ! 筐体の大きさに注意

家庭に持ち込むと、その大きさに驚くことだろう。購入する際には、玄関は通るか、設置する場所はあるかなど、よく考えておく必要がある。

ゲー事典 **JAMMA規格とは?**：「日本アミューズメントマシン工業組合（JAMMA）」か1986年に決めた規格で、ゲーム基板やケーム筐体のコネクタの形状とヒン配列を統一すべく生まれたもの。それ以前はメーカーやゲームごとに異なっており、合理化のために、統一化が要望されていたのだ。JAMMA規格の誕生で、基板の扱いは格段に楽になった。

# HARDWARE MUSEUM

**～想い出のゲーム基板たち～**

**ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。**

**1983年／昭和58年**

**アタリ**

## Crystal Castles（クリスタルキャッスル）

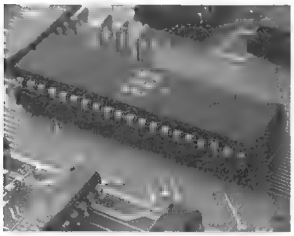
- **開発元** アタリ
- **発売元** アタリ
- **ジャンル** ドットイート
- **操作系** 特殊（※1）

| | |
|---|---|
| システムボード | 専用基板 |
| CPU | 6502 |
| サウンド構成 | Pokey × 2 |
| 表示色数 | カラー |
| スペック | ＋5V/＋12V電源 |

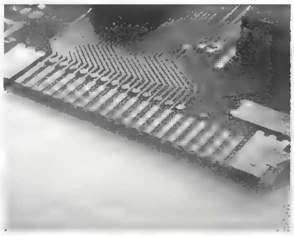
**トラックボールで快感体験**

※1：トラックボール＋1ボタン

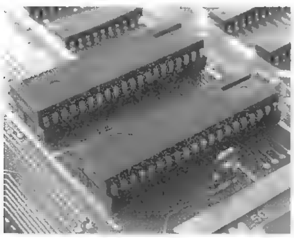
Text: 袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp



CPUはおなじみ6502。ファミコンに搭載されていたCPUと同じだ。



6502の端子からプリントパターンが流れている。開発用の端子だ。



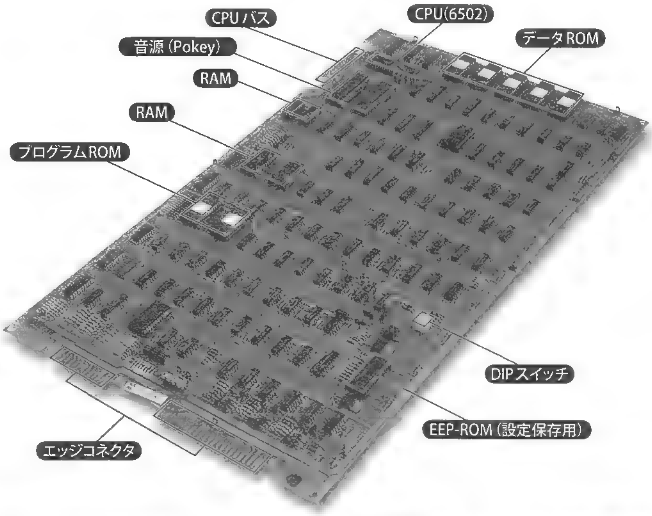
音源「Pokey」を2基搭載。家庭用ゲーム機ATARI 5200にも搭載されていたものだ。

### 用語解説

**トラックボール：**トラックボールユニットは、『ワールドカップ』（テクモ）のタイプがそのまんま使えます。残念ながら純正でプレイしたことが無いんですが、操作感などには問題は出ていません。トラックボールなどのフォトセンサーデバイスは、電圧が低いと動作しません。動作不良のほとんどは、電圧低下が原因です。+5Vを切っていると、まずダメでしょう。

**面飛ばし：**このゲームには、アタリ伝統の面飛ばしも用意されています。まずは1面。左上の壁の一番奥に行ってジャンプします。すると、ボーナス点とともにレベル3へ。このような隠しは、面を進めていくとメッセージとして知ることができます。

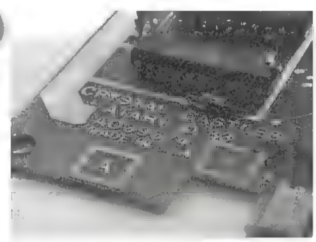
## DETAILS




## HARDWARE CHECK

縦長の一枚基板です。『ミサイルコマンド』や『センチピート』など、この時期のアタリの基板は、このようなサイズが多いです。プリントパターンは銀色で、古い基板の雰囲気が漂います。

CPUの近くには、バスコネクタがあります。『ギャラクシアン』の基板などにもありました。当時の開発環境には、必要なコネクタだったようです。DIPスイッチは基本的に使用されず、設定はEEP-ROMに焼き込まれます。



かれこれ、稼働から20年が過ぎようとしています。切ない……。

### 君は知っているか？

自機の小熊の操作に、トラックボールを使ったドットイートです。クオータービューのマップの中で、ジャンプボタンを使い敵をかわしながら、宝石を集めます。

流れ的には『パックマニア』を想像していただければいいのですが、節々にアタリテイストが詰まっています。

普通のドットイートと違い、宝石は敵にも拾われてしまいます。難しい高次面は、放っておけば宝石は無くなるのですが、「最後の一個」を取ることにより、ボーナス点が与えられます。

敵はジャンプでかわすことができますが、宝石を食べるジェムイーターという敵が宝石を取っている間は、体当たりでアタックができます。

その間合いを計って当てるか逃げるかの息詰まる操作は、トラックボールでなければできるものではありません。

また、トラックボールの速度（小熊の速度）に応じてジャンプの長さが変わりますので、敵の真っただ中のラスト宝石めがけて着地、などというプレイも可能なわけです。（これがとても気持ちイイ！）



アタリが作ると、ドットイートもひと味違う。こんなゲーム性アリ？



**ゲー事典** アタリらしいテイストといえば、序盤面の面配置。1面のフィールドは、プレイには関係無い3文字の文字に型取られています。これは、実は1位のハイスコアネームとなっているのです。何とイキな取り計らい！ 『リブルラブル』にも似たような仕掛けがありましたね。（袴田）

# ゲームセンターイベントリスト

**今月も熱いイベントを大量掲載！**

今月は、新宿の四店舗が共同で開催する、WCCF大会の情報と、第弐回SCNチャンピオンシップ戦(IKAUSA)-夏之陣-」の第一次予選店舗発表するぞ！　そのほかにも、京都の「ネオ アミューズメント スペース a-cho」の開催する関西最大規模の『GGXX #RELOAD Ver.B』大会の情報も掲載してるので、関西方面のギルッ子は要チェックだ!!

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告なく変更される場合があります。
なお、詳細については必ずお店に問い合わせの上、参加してください。

『WCCF』新宿最強決定戦

## 君はこの6月を忘れない……真(フリー)のチャンピオンは6月に決まる！
## 『WCCF』SACL杯～新宿最強決定戦～開催!!

### 新宿の四店舗がメーカーの垣根を越えて、『WCCF』の大規模な大会を開催するぞ!!

『WCCF』の新宿最強の座を決める大会になること必須！
最強のファンタジスタはだれだ！

【タイトル】 Shinjuku Area WCCF Association CHAMPIONS LEAGUE
～新宿最強決定戦～

【大会概要】 ■新宿エリア四店舗(各店舗定員32名)にて、一次グループリーグと二次グループリーグを行ない、上位二名が決勝トーナメントに進出。代表八名による決勝トーナメントを開催。
※ 予選通過者は、ほかの予選には出場できません。

【大会ルール】 ■基本的に、「予選:リーグ戦」、「決勝:トーナメント」となります。ルールは「フリー」で実施します。
※ ロケテカードの使用はOKですが、カードにシールを貼り付けるなど、なんらかの手を加えたクラブカード・選手カード・スリーブの使用は禁止です。
・任期の終了した監督カードは使用できません。
・選手カードを16枚登録していない場合は大会に出場する事ができません。
・18時以降に開催される大会には16歳未満の方は参加できません。
・公序良俗に反したり、他人を誹謗、中傷するようなクラブチーム名での大会参加はご遠慮ください。
※その他詳細なルールは、大会関連HP・各店舗の店頭にて発表します。

【参加方法】 ■すべて店頭にて事前エントリーになります。
▼6／7(日)～　Group A・B・C(三店舗)一斉受付開始
▼6／9(月)～　Group D(最終予選)の受付開始

【参加費】 ■1000円

※開催店舗や日時等、大幅に変更する場合がございますので、大会参加日直前(一週間前程度)には必ず開催店舗、もしくは大会関連HPにてご確認くださいますようお願い致します。

【参加店舗一覧】

| 開催日 | 開催時間 | 会場 | 住所 | 電話番号 | 担当者 |
|---|---|---|---|---|---|
| 6/6(金) | 19:00 | タイトーインゲームワールド(Group A) | 新宿区新宿3-35-8 | 03-3226-0395 | スエキ |
| 6/7(土) | 17:00 | タイトーステーション新宿(Group B) | 新宿区新宿3-22-7 | 03-5362-5108 | フキヤ |
| 6/8(日) | 11:00 | 新宿スポーツランド西口(Group C) | 新宿区西新宿1-12-5 | 03-3344-0748 | ミカミ |
| 6/15(日) | 11:00 | 新宿スポーツランド中央口(Group D) | 新宿区新宿3-26-2 | 03-3352-1637 | ニシ |
| 6/15(日) | 14:00 | 新宿スポーツランド中央口(決勝大会) | 同上 | 同上 | 同上 |

【問い合わせ】 各店舗の担当者にお問い合わせください。
大会関連HP■http://www.spolan.com

**★大久保アルファステーション**
新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03 5330-8595
http://www alpha-st.co.jp/
6/1 15:00 第2回KOF2002大会ランバト
◆闘劇ルールに準じる。
6/8 15.00 MARVEL VS. CAPCOM2 ランバト6th第2回
◆参加無料、5週かけてチャンピオンを決定
6/15 15:00 第3回KOF2002大会ランバト
◆闘劇ルールに準じる。
6/22 15:00 GGXX #RELOAD Ver.B大会
6/28 15:00 頭文字D2大会 イッテヨシ杯
◆コースは八方ヵ原・復路、FF車は使用不可
6/29 15.00 第4回KOF2002大会ランバト
◆闘劇ルールに準じる。

## 神奈川県

**★ゲームプラザニューヨーク大船**
鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F ☎0467-44-0027
5/31 18:00 第1回ストⅢ3rd大会
6/8 16:30 KOF98大会ランバト(第三期／5回)
6/22 16:30 KOF98大会ランバト(第三期／6回)
6/28 18:00 第2回ストⅢ3rd大会
※すべて参加費100円

**★パワースティック**
鎌倉市大船1 23 7 第52東京ビルB1 ☎0467 43 3034
http://www.powerstick.net
6/14 15:00 GGXX #RELOAD大会
6/15 15:00 KOF2002大会 ◆参加費50円
6/21 15:00 GGXX #RELOAD大会
6/28 15:00 GGXX #RELOAD大会
※KOF2002大会以外はすべて参加費100円

**★セガ・パソピアード横浜**
横浜市西区南幸1-5-24 大洋ビル1F ☎045-311-8324
http://www nona.dti ne.jp/~pasopi/
6/8 18:00 VF4EVO大会 3on3パソピ友情パワートーナメント
◆チームメンバーは店舗側で決定
6/15 18.00 VO4大会
◆月刊チャンピオンチーム決定戦
6/22 18:00 ガンダムDX大会 2on2 GMコロシアム
◆使用機体GMのみ、戦場はサイド7以外
※エントリーは2週間前より受付、詳細はHP参照

6/14 14:00 GGXX #RELOAD大会
6/15 未定 ギタドラセッション大会
◆詳細はHPにて
6/28 15:00 ソウルキャリバーⅡ大会SCNチャンピオンシップ予選
◆SCNルールによる-戦(IKUSA)-予選大会

## 千葉県

**★ゲームフジ船橋**
船橋市本町4-40-1 ☎047-425-6393
毎土曜 18:00 GGXX #RELOAD Ver.B大会
◆シングル、ランダム、3on3を交互に開催

**★ゲームセンターB-1**
柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1 ☎0471-44-5597
毎金曜 19:00 GGXX #RELOAD大会ランバト
毎土曜 21:00 ストⅢ3rd大会ランバト
毎日曜 13:00 頭文字D走行会
15:00 ガンダムDX大会
6/8 17:00 KOF98大会 団体戦
6/15 15:00 GGXX #RELOAD大会 3on3
6/22 14:00 餓狼伝説SP対戦会
6/29 13:00 頭文字D大会

**★ゲームセンターリンリン**
熊谷市拾六間725-1 ☎048 533-3054
毎土曜 19:00 GGXX #RELOAD大会
6/14 19:00 パカパカSP大会
6/21 20:00 VF4EVO大会
6/28 19:00 パカパカ2大会
※当日受付のみ、詳細は当日発表です

## 東京都

**★原宿ゲームダブルエックス**
渋谷区神宮前1-17-1 ル・ボンテビル2F ☎03-3405-4379
6/9～ 12:00 ポップン9 己道付進!?ひたすらモードdeゴーゴーゴー!!
◆10日間MAXコンボとクリアー数で順位を決定 19日まで

**★キャロル**
江戸川区南篠崎町2-12-9 久栄レジデンス1F ☎03-3677-7610
6/1 20:00 第2回GGXX #RELOAD大会
6/8 20:00 第4回ガンダムDXシングル大会
6/15 14:00 第3回ポップン9大会
6/22 20:00 第4回KOF2002大会
6/29 20:00 第5回VF4EVO大会
7/6 20:00 第3回GGXX #RELOAD大会

**★セイタイトー新前橋店**
前橋市小相木町558 ☎027-255-6830
6/28 16:00 GGXX #RELOAD大会
◆途中キャラ変更可能

**★セイタイトー前橋店**
高崎市中尾1351-1 ☎027 255-0500
6/22 22:00 WCCF大会
◆SP、LP、レアカード5枚以下です

**★プラボ前橋店**
前橋市天川,大島町3-3-6 ☎027-223-7773
6/8 16:30 GGXX #RELOAD大会 Second Stage
6/22 14.00 スパⅡX大会 2003 the3rd stage
◆2キャラ使用制、豪鬼不可、スーパーキャラは別扱い

## 栃木県

**★プレイステージ・マイタウン小山店**
小山市城山町3-3 22 VAL3F ☎0285-22 4419
http //www8 plala or jp/arcadegame event.htm
6/14 17:00 GGXX #RELOAD大会
◆キャラ固定
6/28 17:00 KOF2002シングル大会
◆キャラ固定、シングル設定
※すべて参加費100円、詳しくは店頭、またはHPまで

**★プラボ宇都宮店**
宇都宮市梁瀬1606-1 P&Dビル内 ☎028-638-5011
6/15 17:00 GGXX #RELOAD大会
6/28 17:00 テクニクビート・MEGA様 召還集会
6/29 17:00 頭文字D大会
◆使用車種RX-7限定
※すべて参加無料

## 埼玉県

**★婆娑羅**
所沢市小手指町1-43 2 黒田ビル1F ☎042-926-4448
6/14 21:00 VF4EVOランバト&フリー大会
6/21 19:00 KOF2002ランバト&フリー大会
6/28 17:00 GGXXランバト&フリー大会

## 茨城県

**★SKIPPER'S 日立店**
日立市幸町1-11-1 YBビル1F ☎0294-27-3939
6/7 15:00 ソウルキャリバーⅡ大会
◆SCNルールによるトーナメント戦

## 北海道・東北



## 北海道

**★アミュージアム麻生店**
札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生1F ☎011-736-6166
6/1 15:00 ギタフリ9大会
6/8 15.00 ドラム8大会
6/14 16:00 GGXX #RELOAD大会
6/15 15 00 ポップン9大会
6/21 16:00 KOF2002大会
6/22 15:00 ギタドラセッション大会
19:00 ソウルキャリバーⅡ大会
6/28 16:00 ガンダムDX大会
毎土曜 19:00 VO4大会

## 宮城県

**★ナムコプラボ仙台泉店**
仙台市泉区松森字上河原1-1 ☎022-773-4171
6/1 13:00 WCCF店長誕生日特別大会 U-5恒例会
◆参加費500円,
6/8 13:00 WCCF FREE泉最強戦！
◆フリールール、参加費500円､、定員16名
※詳細は店頭POPにて

## 関東



## 群馬県

**★アミュージアム前橋**
前橋市国領町2-200-6 ☎027-237-4234
6/10 19:00 頭文字D2大会
◆店内にてルールを告知
6/24 19:00 GGXX #RELOAD大会 5on5

## 『GGXX』大会情報!

## 『GGXX』a-choランバト1周年&『#RELOAD verB』配布で火九がんばった記念大会

**いまや、ギルティ界で知らない人はいない!?**
**カリスマプレイヤー& a-cho店員の「火九」が**
**関西最大の『GGXX #RELOAD Ver.B』3on3大会を開催!!**

【開催日時】●6月15日(日) 9:30開場
▼12:00 レディース大会開始
※開場～3on3開始直前までレディース台1台設置
▼14:00 3on3開始
※終日フリープレイ(大会中はすべて大会使用のため稼動しません)
【開催場所】ネオアミューズメントスペースa-cho
【大会概要】予選リーグ戦で行ない、決勝はトーナメント戦で開催。
※予選リーグは人数によって形式を変更する場合がありますのでご了承ください。
【大会ルール】●3on3での同キャラは不可。プレイヤーの順番は変更可。
●キャラ変更不可。
【参加方法】先行エントリー:店頭および、webにて受付。
webエントリーURL
■http://www.kyoto.zaq.ne.jp/dkahd000/labo/peketop.html
当日エントリー:店頭にて各大会の30分前まで受付。
【参加費】300円(レディースは200円)
【問い合わせ】ネオアミューズメントスペースa-cho
住所■京都府京都市中京区寺町通四条上る東大文字302-303 A-Breakビル2F
TEL■075-251-2323
a-cho HP■http://www.mfr.jp/acho/

### 大阪府

**★ハイテクランドセガ アビオン**
大阪市浪速区難波中2-3-15 ☎06-6645-7692
6月～ ------ VO大会統一ベストパイロット決定戦
6/7 17:00 OMG大会
6/14 17:00 VOT T5.4大会
6/31 17:00 VO4大会
6/28 17:00 VOT T5.66大会
6/1 15:00 GGXX #RELOAD大会ランバト
6/8 15:00 第3回WCCF大会
◆大会後はトレーディング会を実施予定
6/15 15:00 GGXX #RELOAD大会 2on2
6/22 未定 VF4EVO大会
6/29 15:00 GGXX #RELOAD大会ランバト
※WCCF大会以外はすべて参加無料、詳細は店内告知にて

**★ゲームプラザ OKAⅢ**
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123
毎週末 ------ 土、日曜日はイベントを随時開催!
※詳しくは店頭にて告知

**★アミューズメントパークエルロフト**
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161
毎土曜 25:00 VF4EVO大会
毎土曜 26:00 WCCF大会

**★アミューズメントギガ**
牧方市西禁野2-1 ☎072 849-4161
6/14 19:00 ソウルキャリバーⅡ大会
6/28 19:00 ソウルキャリバーⅡ大会

**★タウンスポット高槻店**
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530
6/3 20:00 VF4EVO大会
6/10 20:00 VF4EVO大会 3on3
6/17 20:00 VF4EVO大会
6/24 20.00 VF4EVO大会 3on3

**★チャレンジャーGAMGAM店**
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www challenger am com/
毎土曜 19:00 SCNソウルキャリバーⅡ大会
毎土曜 ------ GCソウルキャリバーⅡ大会 3on3
◆個人戦終了後開催!
毎日曜 10:00 ソウルキャリバーⅡフリーイベント
◆500円で対戦台三組が7時間フリープレイ23:00まで
毎日曜 10:00 ガンダムDXフリーイベント
◆500円で対戦台三組が7時間フリープレイ23:00まで
15:00 GGXX #RELOAD NEW VERランバト全10回
6/7 19:00 ソウルキャリバーⅡ大会SCNチャンピオンシップ予選

**★チャレンジャー土居店**
守口市土居町8-11 ☎06 6994-7476
http://www challenger-am com/
6/8 17:00 第10回ガンダムDX大会 2on2
6/22 17:00 GGXX #RELOAD大会

**★スターダスト**
中京区新京極蛸薬師下ル東側町502 ☎075-251-5603
6/9 17:00 頭文字D2大会
6/23 17:00 頭文字D2大会

### 滋賀県

**★ビクトリヤ**
大津市栄町6-29 ☎077-533-3140
毎水曜 20:00 VF4EVO大会
◆トッププレイヤー御用達!
毎土曜 20:00 VF4EVO大会 3on3
◆称号者を持つ強者の参加求む!

**★セガアリーナ浜大津**
大津市浜町3-5 ☎077 523-7013
6/1 15:00 第5回頭文字D大会
◆ブーストON、カード必須
6/8 15:00 WCCF大会
◆カード必須、参加費1000円、定員32名
6/14 20.00 第2回VF4EVO大会
6/15 15:00 第7回麻雀MJ大会
◆カード必須、定員32名
6/22 15:00 第11回GGXX大会
◆参加無料
6/28 18:00 WCCF大会
◆カード必須、参加費1000円、定員32名
※大会に関する詳細はTELにて(10:00～24:00)

**★セガワールド甲西**
甲賀群甲西町夏見二ツ橋356-1 ☎0748-72 5822
6/1 19:00 第3回ソウルキャリバーⅡ大会
6/8 19:00 第8回GGXX大会 まだまだXXでがんばります杯
6/15 17:00 頭文字D2大会 ホーム&アウェイ戦
◆ブーストあり、車種限定
6/22 ------ VF4EVO大会
※大会に関する詳細はTELにてお願いいたします

### 奈良県

**★キャノンショット**
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208
6/7 20:00 KOF2002大会
6/14 20:00 GGXX #RELOAD大会
6/21 20.00 頭文字D大会
6/28 22:00 VO4大会
※大会に関する詳細は店舗まで

**★アミューズメントデプト**
奈良市角振新屋町1-1 ☎0742 26-7789
6/6 19:00 WCCF大会
6/13 19:00 WCCF大会
6/20 19:00 WCCF大会
◆定員32名、チーム変更禁止・選手の登録は変更可
当店が不正とみなしたカードは使用禁止、参加費1000円
※大会に関する詳細は店舗まで

**★タカラ島古町店**
新潟市古町通8番町1493 ☎025-222-5375
http://www.geocities co.jp Playtown-Knight/4910/rb.htm.
未定 17:00 ビートマニアⅡ DX8thランバト
※詳細は主催者HPを参照

**★J-RAND**
新潟市万代1-1-22 万代シティ第一駐車場ビル1F ☎025-241-2149
6/15 15:30 GGXX大会
◆コスプレもOK!
6/27 18:30 KOF2002大会 一族の逆襲!
※大会に関する詳細は店舗まで

**★アミューズメントパークNASA**
長野市高田1720 ☎026 228 7434
http://www5d.biglobe.ne.jp/˜apnasa.
6/22 13:00 第6回頭文字D2「八方ヶ原」大会
◆カード、ブーストあり、エントリーは12時まで




### 京都府

**★ネオアミューズメントスペースa-cho**
京都市中京区寺町通四条上る東大文字302-303 A-Breakビル2F ☎075-251-2323
http://www.mfr.,p/acho/
6/1 15:00 ガンダムDX大会
6/7 17:00 CAPCOM VS. SNK2大会
6/8 15:00 第32回ストZERO3大会 関西ランバト
6/12 19:00 第25回GGXX大会 関西ランバト
◆#RELOAD ver.Bが配布済みの場合は#RELOAD大会
6/15 11:00 GGXX大会 a-choランバト1周年記念
GGXX #RELOAD ver.B
3on3&レディース大会
6/21 19:00 VF4EVO大会 a-choランバト 3on3
◆参加費100円
6/21 未定 DDR EXTREME大会
◆詳しくは店頭にて
6/22 13:00 第1回頭文字D大会 a-cho GRAND PRIX
◆予選コース:赤城下り、晴れ、昼
◆決勝コース:赤城下り、晴れ、夜
6/26 19:00 第26回GGXX大会 関西ランバト
※詳しくは店頭及びHPまで

**★セガワールド六地蔵**
京都府京都市伏見区桃山町山ノ下32 京都ショッピングセンター2F ☎075-603-3220
6/1 15:00 WCCF 関西チャンピオンシップ店舗予選大会
6/29 15:00 WCCF 関西チャンピオンシップ店舗予選大会
◆受付14時～、定員32名

**★下鴨ヒーロータウン**
左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367
6/7 15:00 GGXX #RELOAD大会
6/21 15:00 GGXX #RELOAD大会

**★ゲームスペースプラニー**
宇治市広野町西裏100 ☎077-43-9030
6/21 19:00 麻雀格闘倶楽部大会

**★西院コットンクラブ**
京都市右京区西院三蔵町12 ☎075-316-2675
6/7 17:00 GGXX #RELOAD大会
6/21 17:00 GGXX #RELOAD大会




### 富山県

**★アミューズランドガディス**
高岡市下関6-1 高岡駅地下街 ☎0766-24-3555
6/22 15:00 ストⅢ3rd大会 真ブロッキングバトル
6/28 20:30 KOF2002大会 ロンリーバトル

### 新潟県

**★エリナ**
西蒲原群岩室村津雲田640 ☎0256-82-4541
http: /www11.ocn ne jp/˜er.na/
6/14 21:00 第9回VF4EVO大会エリナ杯
◆参加無料、定員30名

**★プラボ新潟店**
新潟市堀之内南2-19-14 和合ビル1F ☎025 245-9631
6/1 20:00 第24回CAPCOM VS. SNK2大会ランバト
6/7 20:00 第24回ストⅢ3rd大会ランバト
6/8 20:00 第13回GGXX大会ランバト
6/14 20:00 第11回VF4EVO大会ランバト
6/15 20:00 第25回CAPCOM VS. SNK2大会ランバト
6/21 20:00 第13回ストZERO3大会ランバト
6/22 20:00 第14回GGXX #RELOAD大会ランバト
6/28 20:00 第15回GGXX #RELOAD大会ランバト
6/29 20:00 第26回CAPCOM VS. SNK2大会ランバト

**★芸夢's ZONE**
新潟市南紫竹1-3-54 ☎025-286-4117
6/1 13:00 GGXX #RELOAD大会
6/14 20:00 頭文字D大会
6/15 13:00 GGXX #RELOAD 3on3
6/21 13:30 GGXX #RELOADレディース大会
6/22 13:30 兎-野性の闘牌-大会 最強雀士決定戦
6/28 20:00 頭文字D大会

**★ゲームセンターGLAD**
長岡市城内町1-2-6 ☎0258 36-7737
6/1 14:00 CAPCOM VS. SNK2大会
6/7 20:00 ガンダムDX大会 2on2
6/8 14:00 第2回スパⅡX大会 ◆豪鬼禁止
6/14 14:00 GGXX #RELOADレディース大会「&ぅ杯」
6/15 14:00 GGXX 2on2「お兄ちゃんおめでとう!!」
6/21 20:00 ストZERO3ばんNIGHT大会
6/22 14:00 ポップンフリープレイイベント
◆15時まで
6/28 20:30 ストⅢ3rd大会 ランバト
6/29 14:00 GGXX #RELOAD大会 早稲田式3on3
※詳しくは店頭及びHPまで

**★テクノポリス**
長岡市要町1 8-50 ☎0258-33-1516
http://www kisnet.or.jp/otake/tecnopolis html
6/15 18:00 第2回ガンダムDX大会 2on2
6/21 21:00 第11回VF4EVO大会 3on3
※すべて参加費100円、当日受付可、詳細はHP参照

## いべんとガールズサイド

## 女の子だけで楽しめる女性限定大会の開催店舗を紹介!

**全国の女性プレイヤーに送る、女性限定のイベント情報コーナー!**
**まだまだイベントの数は少な目だけど、近くの人は参加してみてね!**

| 開催日時 | 開催店舗・電話番号 | 大会タイトル |
|---|---|---|
| 6月14日 14:00 | ゲームセンターGLAD (新潟県)0258-36-7737 | GGXX #RELOAD レディース大会「&ぅ」杯 |
| 6月21日 13:30 | 芸夢's ZONE (新潟県)025-286-4117 | GGXX #RELOAD レディース大会 |
| 6月未定 15:00 | ミルカトル加納店 (和歌山県)073-476-3033 | ポップン女の子大会 |

【問い合わせ】各店舗にお問い合わせください。

戦(IKUSA)-夏之陣-開戦!

# 『ソウルキャリバーII』大会「第弐回SCNチャンピオンシップ戦(IKUSA)夏之陣-」始まる!!

## 「第弐回SCNチャンピオンシップ」の第一次予選店舗発表がついに決定!

【大会概要】 SCN加盟店舗共同大会。各店舗で予選を行ない、上位四名+最終予選四名による本戦大会を開催。
※5月末時点でSランク者には出場枠(Sランク枠)を与える。予選通過人数は、Sランク一名をプラスしての四名の枠を各店舗に割り振ります。

【開催日程】 6月～7月で店舗予選開催
8月9日(土曜日)　3on3大会(予選なし　希望者参加可能)
8月10日(日曜日)　本戦(予選開催　希望各店舗代表四名)

【大会ルール】 1P、2Pの選択は、ジャンケンで決定します。対戦は、50秒、三本先取で行ないます。対戦ステージはランダムで決定。全キャラクタ使用可。タイムリリースキャラクタも使用可です。使用キャラクタの途中変更はできません。

【開催店舗募集中】 第二次予選開催店舗を7月5日まで募集致しております。募集につきましてはSCNのHP「http://www.sc-network.com/」にてメールで受付しております。詳細につきましてもHPを参考の上ご応募ください。

【大会開催店】

| 開催日 | 開始時間 | 予選開催店舗・住所 | 電話番号 | 担当 |
|---|---|---|---|---|
| 6月7日 | 19:00 | チャレンジャーガムガム店<br>大阪府吹田市岸部南1-24-9 | 06-6317-0433 | 松井 |
| 6月15日 | 17:00 | チャレンジャー関大前店<br>大阪府吹田市千里山東1－14－2 | 06-6389-8072 | 坂本 |
| 6月21日 | 20:00 | プレイランドサーカス<br>和歌山県和歌山市太田372-1 | 073-474-1888 | 嶋崎 |
| 6月28日 | 19:00 | スキッパーズ日立店<br>茨城県日立市幸町1-1 1-1 YBビル1F | 0294-27-3939 | 玉川 |
| 7月5日 | 20:00 | ゲームプラザ白山<br>熊本県熊本市九品寺5-15-7 | 096-362-2711 | 松本 |
| 7月13日 | 16:30 | チャレンジャーアバパ天神橋店<br>大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F | 06-6357-6677 | 新明 |
| 7月19日 | 20:00 | MAXPLAZA善通寺店<br>香川県善通寺市中村町1798-2 | 0877-63-4333 | 勝宮 |
| 7月21日 | 18:00 | チャレンジャー三ノ宮店<br>兵庫県神戸市中央区三宮町1-3-21 Kビル1F | 078-393-0388 | 山下 |

【問い合わせ】 各店舗の担当者にお問い合わせください。

**★スーパーアカトンボ香椎駅前店**
福岡東区香椎駅前1-10-10　☎092-682-0555
6/28　19:00 第3回KOF2002大会

**★コスモパーク アカトンボ西新店**
福岡市早良区西新4-7-7　☎092-844-6553
6/8　15:00 ストIII3rd大会 2on2
◆大会中キャラ変更なし
6/29　17:00 GGXX #RELOAD大会 2on2
※大会に関する詳細は店舗まで

**★アカトンボ産大前店**
福岡市東区松香台2-2-2　☎092 662-8705
6/27　17:00 VF4EVO大会
◆三本先取の五本勝負、参加費100円
※大会に関する詳細は店舗まで

**★トンボハウス大橋店**
福岡市南区大橋1-9-1　☎092-553-1081
6/22　14:00 第3回ぶっちゃけポップン9大会
◆バトルモードでのスコアアタック形式
未定　------ GGXX #RELOAD大会
※すべて参加費100円、詳細は店舗にて告知

### 長崎県

**★プラボ浦上店**
長崎市中園町6-23　☎095-848-2223
6/8　15:00 GGXX #RELOAD大会
6/12　19.00 VF4EVOフリープレイイベント
6/22　15:00 KOF2002大会
◆キャラ変更自由
6/29　15:00 式神の城II大会
◆詳細未定
※フリープレイイベント以外はすべて参加費100円

### 宮崎県

**★プリッズ宮崎**
宮崎市学園木花台南3-31 学園温泉クアハウスジェスパ1F　☎0985-58-1924
6/21　19:00 ソウルキャリバーII大会
◆参加費無料

6/14　21:00 VF4EVO大会 ランバト
6/15　15:00 CAPCOM VS. SNK2大会
6/21　20:00 VF4EVO大会 3on3
◆VFRポイントランキング戦3on3
6/22　15:00 KOF2002大会
6/28　21:00 VF4EVO大会 ランバト
6/29　20:00 ストIII3rd大会
※詳細はHP参照

## 九州・沖縄



### 福岡県

**★MAHODO(マホードー)**
北九州市八幡西区折尾1-12-14　☎093-695-0632
http://members jcom.home.ne p/mahodo
6/7　18:00 GGXX #RELOAD大会 3on3
6/8　19:00 頭文字D2大会
6/14　19:00 VF4EVO大会
6/15　19:00 KOF2002大会
6/21　18:00 GGXX #RELOAD大会ランバト
6/22　18:00 ガンダムDX大会
6/28　19.00 ソウルキャリバーII大会
6/29　19:00 ストIII3rd
※すべて参加費100円、詳細はHPと店頭で告知

**★ハイパーメッセ**
北九州市小倉南区北方4-6-7　☎093-963-7770
6/6　20:30 GGXX #RELOAD大会
6/13　20:30 頭文字D2大会
6/20　20 30 KOF2002大会
6/27　20.30 ソウルキャリバーII大会
※大会に関する詳細は店舗まで

**★スーパーアカトンボ香椎駅前店**
福岡東区香椎駅前1-10-10　☎092-682-0555
6/28　19:00 第3回KOF2002大会
※大会に関する詳細は店舗まで

6/8　17:00 ストIII3rd大会
6/14　17:00 第10回KOF2002大会
6/15　17:00 第22回ソウルキャリバーII大会
6/21　17:00 第7回バーチャストライカー2002大会
6/22　17:00 第6回GGXX #RELOAD大会
6/28　17:00 第30回CAPCOM VS. SNK2大会
6/29　17:00 第14回兎-野性の闘牌-大会
◆ジャッカル使用不可、定員8名
6/1～　------ 式神の城IIスコアアタックイベント
◆6月15日まで
※受付はすべて16:00から、参加無料

**★ミルカトル加納店**
和歌山市加納319-1　☎073-476-3033
http //www8.ocn.ne.jp/~millequa/
6/14　19:00 GGXX #RELOAD大会
6/28　19:00 GGXX #RELOAD大会 3on3
6月中　15:00 ポップン女の子大会

## 中国・四国



### 広島県

**★スペースV1廿日市**
廿日市市本町4-23　☎0829-34-3311
http://www.koue.co.jp/V1/
6/1　18:00 VF4EVO大会
◆参加無料、トーナメント方式
6/8　18:00 GGXX #RELOAD大会
◆参加無料、トーナメント方式
6/15　17:00 第4回WCCF大会
◆フリールール、定員32名、参加無料
6/22　18:00 KOF2002大会
◆トーナメント制、参加無料
※詳細はHP参照

### 岡山県

**★ゲームステージビトー**
高松市花ノ宮町3-2-2　☎087-868-6007
6/14　19:00 ビートマニアII DX8th大会 FINAL
◆課題曲ランダム、トーナメント方式
6/15　19 00 スパIIX大会 2on2
◆一人2キャラ使用の2on2
6/21　19:00 GGXX #RELOAD大会
6/22　19.00 鉄拳4大会
※大会に関する詳細は店舗まで

**★ゲームスポットハロウィン**
出雲市渡橋町985-3　☎0853-23-0731
6/29　17 00 GGXX #RELOAD大会

**★ファンタジスタ**
倉敷市玉島爪崎162　☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com
6/7　21 00 VF4EVO大会 ランバト
6/11　15:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト

## 近畿



### 大阪府

**★チャレンジャー関大前店**
吹田市千里山東1-14-2　☎06-6389-8072
http:/ www.chal enger am.com/
6/8　18.00 VO4大会 by毒ガス団
6/15　17:00 ソウルキャリバーII大会SCNチャンピオンシップ予選
毎土曜　18:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト
※すべて参加無料、大会に関する詳細は店舗まで

**★チャレンジャーアバパ天神橋店**
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F　☎06-6357-6677
6/1　16:30 第2回MJ大会
◆定員8名、半荘戦、3万点スタート
6/7　16.30 第12回KOF2002大会
6/8　16:30 第2回ギタフリ9大会
6/14　16:30 第5回GGXX #RELOAD大会
6/15　16:30 第21回ガンダムDX大会 2on2
6/21　16:30 第13回KOF2002大会
6/22　16 30 第2回ドラム9大会
6/28　16:30 第6回GGXX #RELOAD大会
6/29　16:30 第4回ぷよぷよ通大会
毎日曜　16:30 MJフリーイベント大会　◆2時間600円
※すべて当日16:00まで受付、参加無料

**★チャレンジャー追手門店**
茨木市西安威1-5-21　☎072-643-4444
http /www challenger-am.com
6月中　9:00 追手門フリーイベント
◆土・日・祝日に開催、18:00まで、チケット購入制
※詳細はチャレンジャー公式HP参照

### 兵庫県

**★チャレンジャー三ノ宮店**
神戸市中央区三ノ宮町1-3-21 Kビル1F　☎078-393-0388
6/7　14:00 毎月恒例ぷよぷよ通大会
毎金曜　18:00 ソウルキャリバーIIフリープレイイベント
◆参加費300円で21時までフリープレイ

**★三宮サンクス**
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404-407　☎078-271-0335
6/3　18.00 GGXX #RELOAD大会 ランバト
6/7　15.00 GGXX #RELOAD大会 ランバト
19:00 鉄拳4&鉄拳TT大会
6/21　19:00 鉄拳4&鉄拳TT大会
6/22　15:00 頭文字D大会 サンクス杯
※すべて参加無料、詳細は店内掲示板にて

### 和歌山県

**★プレイシティキャロット和歌山店**
和歌山市雑賀町77　☎073-431-8559
6/1　17:00 第21回ソウルキャリバーII大会
6/7　17:00 第5回GGXX #RELOAD大会

燃えよ!レアゲー大会

# 全国でひっそりと開催されている、レアな「ゲーム大会」やイベントを紹介!

レアな「ゲーム大会」&イベントを紹介する、このコーナー最近では珍しいシューティングの大会や、過去の名作の大会などをピックアップするぞ!

【大会開催店】

| 開催日時 | 開催店舗・電話番号 | 大会タイトル |
|---|---|---|
| 6月1日～<br>10：00～ | プレイシティキャロット和歌山<br>(和歌山県)073-431-8559 | 式神の城IIスコアアタック<br>イベント(15日まで開催) |
| 6月14日<br>19:00 | ゲームセンターリンリン<br>(埼玉県)048-533-3054 | バカパカパッションSP大会 |
| 6月22日<br>14:00 | ゲームセンター B-1<br>(千葉県)047-144-5597 | 餓狼伝説SP対戦会 |
| 6月29日<br>15:00 | プラボ浦上店<br>(長崎県)095-848-2223 | 式神の城II大会 |

【問い合わせ先】 各店舗にお問い合わせください。

**イベント準備会に情報を掲載してみませんか?**

●大会名　●主催者　●参加資格　●ルール　●開催場所&日時　●連絡先
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。
郵送 〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 (株)エンターブレイン　アルカディア編集部 イベント準備会 係
FAX 03-5433-7212　MAIL location@arcadiamagazine.com

■先月号のお詫びと訂正■
6月号でネオアミューズメントスペースa-cho開催の「格闘新世紀優勝者!　大覇王 南アキラの百人組み手」が、5月24日開催となっておりましたが、正しくは5月18日開催でした。
関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をおかけ致しましたことを深くお詫び申し上げます。

「全国猛者探索委員会」発！

# 今月の猛者たち

## 全国各地で猛者大量発生中！

毎号、各地に生息する強者を求めさまよう「猛者探索委員会」。今回は京都で猛者を発見！　詳しくは「今月の猛者」コーナーを参照してほしい。来月は、千葉の「ゲームフジ船橋」に強者を求め旅立とうと思う。どんな猛者が現れるか今から楽しみじゃわい！　猛者探索委員会　&お会長

### 北海道・東北

**■アミューズジアム麻生店(北海道)**

◇**VO4ランバト大会 4/5・30名**
優勝 GROW(テムA／c)、ROKE(c・ガンマ)
2位 BAB&シロー　3位 ALMI&まじかる☆厨隊長

◇**ギタフリ9大会 4/6・11名**
優勝：KGB-UFJ
2位 F・M(ワリオ)　3位 KJK

◇**VO4ランバト大会 4/12・32名**
優勝：シロー(ライデンE2)、アギト(c・テムA)
2位 DECOY&G-7　3位 KJK&R.G

◇**GGXX #RELOAD大会 4/12・16名**
優勝：かすみLOVE☆(カイ)
2位 アンチェイン　3位 LON

◇**ドラム8大会 4/13・14名**
優勝：SYO
2位 naop　3位 藤森直之

◇**KOF2002大会 4/19・8名**
優勝：かすみLOVE☆(紅丸、ユリ、クリス)

◇**VO4ランバト 4/19・28名**
優勝：ROKE(ガンマ)、GROW(テムA)
2位 BAB&ザンコー　3位 アギト&シロー

◇**ポップン9大会 4/20・22名**
優勝：藤森直之
2位 FM　3位 しいね

◇**VO4ランバト大会 4/26・26名**
優勝：AGITO(テムA)、SHIRO(Jane)
2位 G-7&デコイ　3位 ひくら&LON

◇**ガンダムDX大会 4/26・12名**
優勝：赤ゲルのアン&コフジ(キャラ変有)
2位 蚊&R　3位 クリス&KJK

◇**ソウルキャリバーⅡ大会 4/27・14名**
優勝：ミルクちゃん(アイヴィー)
2位 Lyn　3位 船長

◇**ギタドラ大会 4/29・15名**
優勝：KGB-UFN&ウメ&なみ
2位 MASATELL.com&shima&KID
3位 Ca+&T.S&KID@ブランニュータンハフハフ

**■セガワールド金堀(北海道)**

◇**第11回頭文字D大会 金堀最速伝説 4/27・18名**
優勝：イヌ(インプレッサ)
2位 ヤザワ　3位 3R

**■ナムコプラボ仙台泉店(仙台)**

◇**WCCF大会 5/5・30名**
優勝：熊谷光縈(ファンタジーア・メスカブ)
2位 加藤祐之

### 関東

**■大久保アルファステーション(東京)**

◇**頭文字D2大会 零杯 4/5・56名**
優勝 ドモン(RX-7 SPIRIT R FD3S)
2位 ヤス　3位 KAZ

◇**M VS. C2大会ランバト6R-1 4/13・25名**
優勝：みつマンタイ(アイアンマンβ、ストームα、ケーブルβ)
2位 ホワイト　3位 砂蛇

◇**第1回GGXX #RELOAD大会 4/20・31名**
優勝：ネモ(ファウスト)
2位 赭龍　3位 ベジータ

◇**第8回ガンダムDX大会 2on2 4/27・38名**
優勝：アマギン(シャア専用ザク、ガンダム)
2位 ムー大将

◇**第10回ガンダムDX大会 4/27・50名**
優勝：ガクドット
2位 シマイブネ　3位 キートン

**■キャロル(東京)**

◇**第1回ポップン9大会 4/5・10名**
優勝：やぁ

◇**第2回ガンダムDX大会 4/6・14名**
優勝：ムー大陸(ガンダム)
2位 ヨロン

◇**第2回KOF2002大会 4/13・6名**
優勝：K(クラーク、庵、京)

◇**第3回VF4EVO大会 4/20・6名**
優勝：ぶーたん(ジャッキー)

◇**第1回GGXX #RELOAD大会 4/27・13名**
優勝：ハックルベリー(ファウスト)

**■パワースティック(神奈川)**

◇**GGXX大会ランバト(4R) 4/12・16名**
優勝：ソウ(テスタメント)、むつべ(ファウスト)
2位 SAGA&TAQ

◇**GGXX #RELOAD大会 4/19・32名**
優勝：ソウ(テスタメント)
2位 升谷　3位 シン

◇**GGXX大会ランバト(5R) 4/26・20名**
優勝：ソウ(テスタメント)、Dark-man(梅喧)
2位 升谷&むつべ

◇**GGXX大会ランバト(6R) 5/3・18名**
優勝：ソウ(テスタメント)
2位 GNT　3位 升谷

◇**KOF2002大会 2on2 5/4・16名**
優勝：Dune(庵、チョイ、ビリー)、かじゅや(アテナ、舞、ユリ)
2位 マーク&コウ　3位 かんと&まこと

**■セガ・パソピアード横浜(神奈川)**

◇**VF4大会 4/13・14名**
優勝：ときど(アキラ)
2位 のぶらいでん

◇**VO4大会 4/20・36名**
優勝：真・身正戦記~七子覚醒／七夜(VOX"Jana")、中夢(マイザー・ガンマ)
2位 ノビ、ネメシス

◇**VS2002大会 4/26・13名**
優勝：クロフネ(フランス)
2位 JBS

**■娑婆羅(埼玉)**

◇**VF4EVO大会 4/12・8名**
優勝：ボンチ(アキラ)

◇**KOF2002大会 4/19・8名**
優勝：NOW(庵)

**■セガワールド新座(埼玉)**

◇**頭文字D2大会 新座最速伝説 4/27・16名**
優勝：ユウイチ(INTEGRA TYPE R)
2位 イシイ

**■ゲームセンターリンリン(埼玉)**

◇**GGXX #RELOAD大会 4/5・21名**
優勝：SID(エディ)
2位 KC　3位 178

◇**GGXX #RELOAD大会 4/19・20名**
優勝：TOOL(ザッパ)
2位 GZN　3位 aopi

◇**パカパカSP大会 4/12・8名**
優勝：RAK

◇**パカパカ2大会 4/26・7名**
優勝：RAK

◇**GGXX #RELOAD大会 5/4・20名**
優勝：179(ジョニー)
2位 TOOL　3位 SID

**■ゲームセンター B-1(千葉)**

◇**GGXX #RELOAD大会 2on2 5/5・30名**
優勝：4:6不利／イズミ(メイ)、裕(カイ)

**■ゲームフジ船橋(千葉)**

◇**GGXX #RELOAD大会 ランダム2on2 4/12・32名**
優勝：凪(スレイヤー)、充利(カイ)
2位 レッドラム&ケロたん　3位 .&小川

◇**GGXX #RELOAD大会ランバト02 4/19・38名**
優勝：小川(エディ)
2位 .(イノ)　3位 超ピン●ラディン(ミリア)

◇**GGXX #RELOAD大会 ランダム3on3 4/26・42名**
優勝：H.H(ディズィー)、超フ●イン(ミリア)、ケイタ=ミズハ(テスタメント)
2位 ほきゅん、えすきう、KON3位 ザイモク、STO、なるせ

◇**GGXX #RELOAD大会ランバト03 5/3・25名**
優勝：ぶっぱ(カイ)
2位 かきゅん　3位 超鴨せ●ろ

◇**GGXX #RELOAD大会ランダム2on2 5/10・38名**
優勝：マツ(ミリア)、ゆびわ(紗夢)
2位 小川健一、アサギ　3位 少女、キヨ

**■スキッパーズ日立店(茨城)**

◇**GGXX #RELOAD大会 4/12・20名**
優勝：コベルスク(ジョニー)
2位 流　3位 秋風

**■プレステージマイタウン小山店(栃木)**

◇**KOF2002大会 4/19・18名**
優勝：まちゅい(ビリー、シェルミー、クーラー)
2位 潮田貴則　3位 ウスイ

**■プラボ宇都宮店(栃木)**

◇**テクニクビート大会 4/19・6名**
優勝 NGさん(ウィリー)

**■セイタイトー新前橋店(群馬)**

◇**KOF2002大会 4/27・11名**
優勝：デリカット(京、庵、K')
2位 OH!　3位 ELF

**■アミュージアム前橋(群馬)**

◇**VF4大会 4/12・14名**
優勝：マッスルサラ(アキラ)
2位 快刀☆嵐丸　3位 H.S.U

◇**GGXX #RELOAD大会 4/26・48名**
優勝：一人ねてるかも@プラトン／ミゾー(ヴェノム)、HS(アクセル)、ヴィヴィ(ソル)
2位 快刀☆嵐丸

**■プラボ前橋店(群馬)**

◇**スパⅡX大会 4/20・15名**
優勝：鮎川(ガイル、チュンリー)
2位 名無しさん

◇**GGXX #RELOAD大会 5/4・17名**
優勝：T.T(アクセル)
2位 アテオン　3位 はびちる

### 中部

**■J-LAND(新潟)**

◇**KOF2002大会 4/13・12名**
優勝 ゲン
2位 んじばあ　3位 A10

◇**GGXX大会 4/27・12名**
優勝：アララギ(ポチョムキン)
2位 KIK　3位 もんず

**■タカラ島古町店(新潟)**

◇**ビーマニⅡ DX8thランバト 4/26・12名**
優勝：TKM
2位 たかっち　3位 G

**■プラボ新潟店(新潟)**

◇**第22回ストⅢ大会 4/5・24名**
優勝 え～(まこと)
2位 CYA　3位 ふくろう

◇**第11回ストZERO3大会 4/19・17名**
優勝：YMD(ダルシム)
2位 443　3位 DIO

◇**第21回CAPCOM VS. SNK2大会 4/20・18名**
優勝 アラキ(ベガ、ケン、サガット)
2位 丸山　3位 M'

◇**第11回GGXX #RELOAD大会4/25・14名**
優勝 ミツ(カイ)
2位 Xi　3位 あなごちゃん

◇**第9回VF4EVO大会 4/26・9名**
優勝：東方不敗(ラウ)

◇**第22回CAPCOM VS. SNK2大会 4/27・10名**
優勝 アラキ(ベガ、さくら、庵)
2位 アララギ　3位 ケン

**■アミューズメントパークNASA(長野)**

◇**頭文字D2「稚水・左回り」大会 3/23・26名**
優勝 ノザワナ(RPS13)
2位 ヒロタ　3位 ヤス

◇**第5回GGXX #RELOAD大会 4/27・27名**
優勝 レイ(ロボカイ)
2位 PD　3位 rosary

### 近畿

**■ミルカトル加納店(和歌山)**

◇**GGXX #RELOAD大会 4/12・18名**
優勝：Too(ポチョムキン)
2位 クロネコ

◇**GGXX #RELOAD大会 3on3 4/26・27名**
優勝：ハマサンズ
2位 来たよ!!

**■プレイシティキャロット和歌山(和歌山)**

◇**第8回KOF2002大会 4/5・11名**
優勝：のの(京、テリー、リョウ)
2位 ありっしょ

◇**ソウルキャリバーⅡ大会 4/6・8名**
優勝：第四香薬師(キリク)

◇**GGXX #RELOAD大会 4/12・13名**
優勝：中華三昧(ミリア)
2位 ニシハラ

◇**ソウルキャリバーⅡ大会 4/20・10名**
優勝：R.(ランダム)

◇**C VS. S2大会 4/26・12名**
優勝：じゅんちゃん(K・ザンギエフ、ライデン、ブランカ)
2位グリフォン

**■ネオアミューズメントスペースa-cho(京都)**

◇**ポップン9大会 4/6・17名**
優勝 すいれん
2位 ばあにんほし　3位 オスカ

◇**第30回ZERO3大会ランバト 4/13・45名**
優勝：アサバ(豪鬼)
2位 鬼スラ　3位 永パッチ

◇**第21回GGXX関西ランバト 4/17・85名**
優勝：アビ(ジョニー)
2位 B.D.S　3位 ちるみ

◇**VF4EVO大会a-choランバト 4/20・18名**
優勝：2千万パワーズ／73r(ジャッキー)、ユンピョウ(レイフェイ)、ちっちき(アキラ)
2位 ウルトライケメンチーム

◇**第22回GGXX関西ランバト 5/1・99名**
優勝：乱レボ(エディ)
2位 ちるみ　3位 西京極の男

**■セガアリーナ浜大津(滋賀)**

◇**WCCF大会 4/13・14名**
優勝：U-5スラビア
2位 喜多方ラーメン

◇**第6回麻雀MJ大会 4/20・10名**
優勝：哭きの青竜

◇**WCCF大会 4/26・15名**
優勝：ロンケイ
2位 FCバルチャ

◇**第10回GGXX大会 4/27・13名**
優勝：ちょこ
2位 まじんプゥ

**■チャレンジャーGAMGAM店(大阪)**

◇**ストⅢ3rd大会 4/11・10名**
優勝：イユン(ユリアン)

◇**第38回SCNソウルキャリバーⅡ大会 4/12・17名**
優勝：ドン・ばんちょ(タリム)
2位 京橋刹那　3位 さるすべ

◇**GGXX #RELOAD大会 4/13・21名**
優勝：コウ(エディ)
2位 TOMOI　3位 OTS

◇**第39回SCNソウルキャリバーⅡ大会 4/19・14名**
優勝：MAN-DIE(セルバンテス)
2位 こってりんこ　3位 第四香薬師

◇**GGXX #RELOAD大会 4/20・13名**
優勝：TOMOI(ザッパ)
2位 ミゲル　3位 NT-1

◇**第40回SCNソウルキャリバーⅡ大会 4/26・19名**
優勝：さるすべ(アスタロス)
2位 京橋刹那　3位 自動人形

◇**GGXX #RELOAD大会 4/27・27名**
優勝：OTS(ポチョムキン)
2位 カマキリキラー　3位 壁際のDC

◇**頭文字D2大会ブースト無し 4/29・16名**
優勝：ゲバラ
2位 ツヨシ

◇**頭文字D2大会ブースト有り**
優勝：トミー
2位 ツヨシ

◇**第36回SCNソウルキャリバーⅡ大会 5/3・12名**
優勝：あぶあぶ(ナイトメア)
2位 第四香薬師　3位 KYO

◇**GGXX #RELOAD大会 5/4・41名**
優勝：大回転(ファウスト)
2位 るか　3位 SLAN

◇**頭文字D2大会ブースト無し 5/5・12名**
優勝 ツヨシ
2位 リョウヘイ

◇**頭文字D2大会ブースト有り**
優勝：ツヨシ
2位 タカ

**■チャレンジャーアババ天神橋店(大阪)**

◇**第1回GGXX #RELOAD大会 4/5・9名**
優勝：某影武者(ヴェノム)

◇**第1回ドラマニ8大会 4/6・13名**
優勝：SKY@AAA
2位 RYO　3位 NNA

◇**第10回KOF2002大会 4/7・21名**
優勝：のぶ(ユリ、クラーク、アテナ)
2位 DEF　3位 ギリギリchop

◇**第19回ガンダムDX大会 4/13・12名**
優勝 高尾逃亡中(ゲルググ、グフ)
2位 いぬい親衛隊　3位 ポテト

◇**第2回GGXX #RELOAD大会 4/19・28名**
優勝：SLAN(ジョニー)
2位 壁際のD.C　3位 マナティ

◇**第2回DDR EXTEREME大会 4/20・8名**
優勝：もんじ

◇**第13回ぷよぷよ通大会 4/27・13名**
優勝：もんじ
2位 ウルズ9　3位 ながぬね

**■チャレンジャー関大前店(大阪)**

◇**第1回GGXX #RELOAD大会4/5・13名**
優勝：MNE(カイ)
2位 カモン木　3位 ほっけ

◇**第2回GGXX #RELOAD大会4/12・18名**
優勝：ABE(ロボカイ)
2位 MNE　3位 長森

◇**第3回GGXX #RELOAD大会4/19・17名**
優勝：新入生(ヴェノム)
2位 匿名希望　3位 前K連打

◇**第4回GGXX #RELOAD大会4/26・20名**
優勝：そんそん(ミリア)
2位 前K連打　3位 MNE

**■チャレンジャー土居店(大阪)**

◇**第4回VF4EVO大会 4/13・8名**
優勝：少年(ラウ)

◇**第1回GGXX #RELOAD大会4/27・14名**
優勝：悠堕(ザッパ)
2位 上野康太朗

**■ハイテクランドセガアビオン(大阪)**

◇**WCCF大会 4/5・19名**
優勝：アキバポット

◇**GGXX大会ランバト 4/13・23名**
優勝：レナ=ヴァルス(ミリア)
2位 くるす　3位 01=ナイト

◇**GGXX大会ランバト 4/29・47名**
優勝：ミッキー田中(スレイヤー)
2位 壁際のDC　3位 森村ハニー

**■チャレンジャー三宮(兵庫)**

◇**ぷよぷよ通大会 4/5・12名**
優勝：お魚屋
2位 アンコミ　3位 ぷらん

◇**GGXX #RELOAD大会 4/12・6名**
優勝：カトラス(ソル)

◇**ソウルキャリバーⅡ大会 4/17・8名**
優勝：E.本田(アスタロス)

### 中国・四国

**■ファンタジスタ(岡山県)**

◇**KOF2002大会 4/13・12名**
優勝：ういうい(庵、ユリ、レオナ)
2位 GEN　3位 J.M

◇**VF4EVO大会 4/19・36名**
優勝：ニキータ／むこうぶち(アキラ)、お肉塾(ジェフリー)、バイザー(ジャッキー)
2位 王者と従者　3位 アキラ

◇**GGXX #RELOAD大会 2on2 4/20・30名**
優勝：894FC／松田パーキング「チボリ前」(テスタメント)、おみくじ引いたらパチ吉(ジョニー)
2位 そくせき　3位 右渡りマンセー

◇**GGXX #RELOAD中四国交流大会予選 4/27・39名**
優勝：チームやすのぶ／マッチン(テスタメント)、白エディ(エディ)、マナティ(メイ)
2位 つぶと東南と+a　3位 ヤクシFC

**■ゲームスポットハロウィン(岡山県)**

◇**KOF2002大会 4/6・8名**
優勝：☆マニラ☆(庵、ラモン、オロチ社)

◇**GGXX #RELOAD大会 4/20・16名**
優勝：シン(エディ)
2位 おかず　3位 Mrドリル

**■スペースV1廿日市店(広島)**

◇**ポップン9大会 4/5・5名**
優勝：NYA-O

◇**GGXX #RELOAD大会 4/6・17名**
優勝：クラゲ(メイ)
2位 狐　3位 アーサー

◇**KOF2002大会 4/13・13名**
優勝：にせうす(キャラ変有)
2位 666　3位 J.M

◇**WCCF大会 4/20・32名**
優勝：ソードフィッシュ
2位 ニューヨーククライナーズ　3位 キングレオーネ

**■ゲームステージビトー(香川)**

◇**第21回鉄拳4大会 4/27・7名**
優勝：ヒジテツ(リー)

### 九州・沖縄

**■MAHODO(福岡)**

◇**ストⅢ3rd大会 4/12・12名**
優勝 GOU(まこと)
2位 キクチ　3位 ピクニック

◇**ソウルキャリバーⅡ大会 4/13・16名**
優勝：かがみ(ナイトメア)
2位 Y.T　3位 N提督

◇**VF4EVO大会 4/19・18名**
優勝：クラウザー(舜帝)
2位 ふりかけ　3位 素足・World Tribe

◇**ガンダムDX大会 4/20・24名**
優勝：カツオ巨人の星で大騒ぎ／ハヤツ、KATSU王
2位 毒電波チーム　3位 メガネははひかれて(以下略)

◇**GGXX #RELOAD大会 4/26・57名**
優勝：LOX(紗夢)
2位 蒼肉@式神魔人　3位 草

◇**頭文字D2大会 4/27・21名**
優勝：コウ(FD)
2位 じょーち　3位 コージ

◇**KOF2002大会 5/3・16名**
優勝：KOF(庵、ヴァネッサ、アンヘル)
2位 タテモト　3位 ブチャラティ

**■アカトンボ産大前店(福岡)**

◇**鉄拳4大会 4/18・8名**
優勝：砂川智(シャオユウ)

**■トンボハウス大橋店(福岡)**

◇**GGXX #RELOAD大会 4/19・32名**
優勝：サドン(エディ)
2位 よきち　3位 へべ

**■アカトンボ西新店(福岡)**

◇**GGXX #RELOAD大会 4/27・16名**
優勝：鶴田直也(ポチョムキン)
2位 春崎浩史　3位 毛利直翔

**■アカトンボ香椎店(福岡)**

◇**第3回GGXX大会 4/19・10名**
優勝：蒼肉(エディ)

**■プラボ浦上店(長崎)**

◇**KOF2002大会 4/13・28名**
優勝：J+K(キャラ変有)
2位 フェリシタン庵子　3位 T.T

◇**GGXX #RELOAD大会 4/20・13名**
優勝：103(ザッパ)
2位 ヴォー　3位 カヲル

**■プリッズ宮崎店(宮崎)**

◇**第4回ソウルキャリバーⅡ大会 4/19・12名**
優勝：MIT(シャンファ)
2位 青木隕石　3位 DARK EDGE

## 今月の猛者紹介！

今月の猛者は、「ネオ アミューズメント スペース a-cho」第21回「GGXX ランバト(参加者85名)で優勝した強者「アビ」氏を紹介しよう。ジョニー使いで得意技が「下HS連発」という氏は、普段は「プレイシティ北大路」でプレイしているとのこと。強いジョニーと対戦したい人は挑戦しに行ってみよう！



優勝者「アビ」氏。「下HS大覇王」に認定か!?


http://www.arcadiamagazine.com/branch/event.html

# 生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ



Roughnecks/
DragonLEE（作文） G-ヒコロウ（イラスト）

Joystick Troopers
ジョイスティック・トゥルーパーズ

■プロフィール■
「あこがれの北朝鮮」が外道国家礼讃ソングだって？ 褒め殺しって単語も知らんのかい。あーッ今回は辻ちゃん16歳記念の事を書く予定だったのに！
dragon@blue.interq.or.jp

## 人間は忘れちまう動物なんだよな!!

## 「本物だった」清志郎とメトロイドについて。

2年前の夏、苗場で「それじゃあ大ヒットナンバーをお贈りするぜ。だれも知らなかった曲だけど、俺が有名にしたんだ」とパンク版「君が代」を歌った清志郎がまたやってくれた。過去にFM東京から放送拒否されていたタイマーズの曲を、しかも生中継中に「あこがれの北朝鮮」を。それにしても生中継中断とは笑わせてくれる。都合の悪いこと隠すって点は、あの外道国家も半蔵門も変わらんってことで一人興奮しまくっていたドラゴンです。上っ面のコトバだけで終わらないメッセージというかパワーというか、確かに受け取りました。

うまく言い表せないんだけど、あーッこれで俺の世界観確かに変わった！ってな感触を音楽や電脳遊戯からたくさんもらった自分としては、最近の「J」の不甲斐無さにゲンナリとしていたわけです。世間に流通しているのは口当たりの良い、まったりとしたモンばっかしじゃん、なんて責任転換は極力したくない。きっと自分自身の感受性が衰えたんでしょう。

そんな時、冒頭のニュースが飛び込んできた。人間は忘れちまう動物なんだよな!! おいしいモンは毎日喰ってればスグに飽きてし、それが手に入らなかったら簡単に手に入る代用品で済ましてしまう。

しかし、やっぱモノホンは違う、と痛感させられた次第です。ちょうど同時期に、待ち焦がれていた「メトロイドプライム」にどっぷりハマっていた立場としては。

結論からいうと「メトロイドプライム」はモノホンでした。矢吹丈対ウルフ金串戦を見た力石徹の気になって「本物だった……」とブツブツ言いながらモニターに向かう毎日。だって海外開発で主観視点の3Dなんて事前情報を聞いただけじゃ、撃ちまくりFPSって想像しちゃうでしょ。

土下座。私が悪うございました。

フィールドの中を探索することで自分の能力が上がり、その結果さらに行動範囲が広がる『ゼルダの伝説』から始まった任天堂アクションゲームの黄金律は、絶対的に尊重されている。

それプラス『メトロイド』ならではの妙味とは何だろう？と考えると、それは絶対的な孤独感の構築だ。一切の感情表現を出さない主人公。お助けキャラなんて存在も『メトロイド』の中にはありえない。この二つの要素を根本に強く持ちながら、随所において大胆な変更を試みている。2Dから3Dへの変換、一つの特徴でもあったスクリューアタックの削除。スキャンや視覚効果変更といった要素の追加。削るものは削って、加えるものは徹底的に吟味したものをプラスする。数多くのタイトルが、シリーズタイトルのスクラップ&ビルドに失敗し死屍累々を築くゲームソフトにおいて、これだけ嬉しい面白さを（こんなひねくれた二十路男に）体験させてくれたのは、間違い無く「本物」だからに違いない。それでいて描画は最新の3D格闘ゲームも真ッ青の[illegible]。1時間も夢中すれば目にキツいのもモノホンならでは、か。

あまりにも有名であるオープニングの「♪メ〜ト〜ロ〜イ〜ド〜」から始まるプレイヤーの孤独感は、小手先の面白さや口当たりの良さだけをビデオゲームに求める人には決してお薦めできない。積み重ねられてきた歴史をゲームの中から垣間見ることができる方、もしくは見てみたい方には、ボクのようにハードごと購入することをお薦めします。

どうやら続編の開発も始まっている様子なので、そちらも文句無しに期待したいところだ。

ロックミュージックもビデオゲームも、このようなオレ的な再生（リボーンって意味ね）の瞬間に立ち会え、考えさせてくれることに僕は喜びを感じる。ものすごいスピードで生み出され、消費されていく商業創作でありながら、思考の火にガソリンをブッ掛けてくれる数少ない存在。

ゲーセンを後にする時「本物だった……」と放心状態でブツブツ言えるタイトルの出現を心待ちにしています。

きっとどこかにあると信じて。




**編集者談！** 意外に難しい問題かも。製品≠作品……などという語られ尽くした論理展開はさておき、そのゲームの役割をどうとらえるかってことなのかも。すべてのゲームに存在意味があるとまで達観したことはいうつもりはないが、新緑も紅葉も同じ木の葉であることには変わりがない。ただそこはアーケード。やっぱり一期一会である運命的出会いを待つしかないのかね。

# 上級者に近づけ！譜面全掲載攻略第一回 チョコポップEX




まず始めに、今回は初心者向けではなく、脱中級者のための攻略です。初心者ポッパーも、いずれはプレイすると思うので、そのとき役立ててください。

ということで、攻略第一弾は、チョコポップEX「GOODBYE CHOCOLATE KISS」です。この曲はLv38の中では簡単な部類に入りますが、それでも☆8なのであなどってはいけません。右手と左手を巧みに使う曲なので、比較的壁になりやすい曲でもあります。上級者への入門曲といえるでしょう。

## 今回は、初心者おことわり(ゴメンネ)



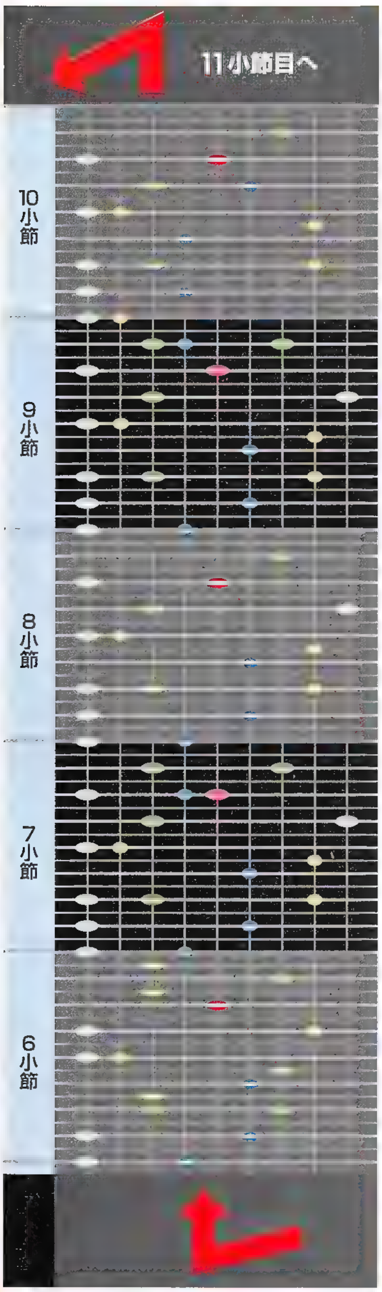
pop'n music 9

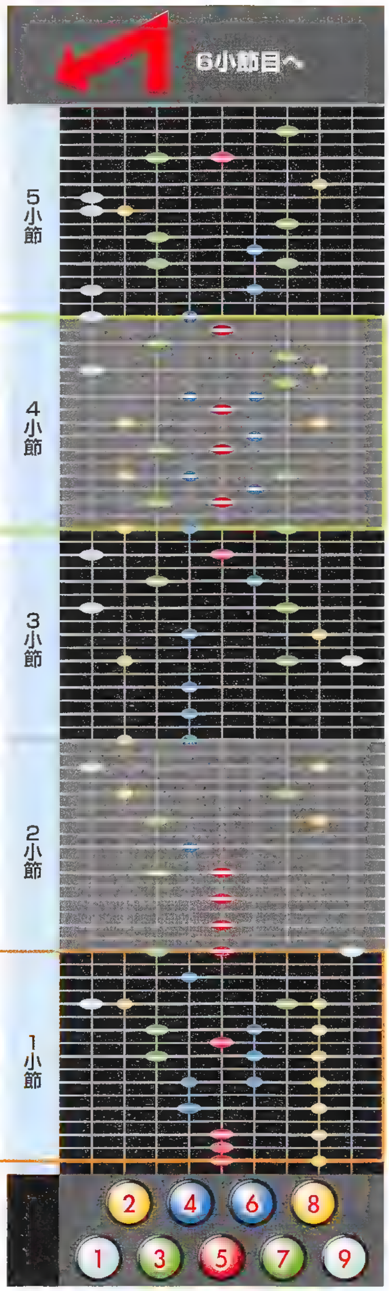


とうとう始まりました攻略!! 攻略第一回は、リエちゃんの担当曲であるアノ曲です。「ⅡDX」に負けじと譜面全掲載です!!

**ポップンミュージック9**
- ■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
- ■ジャンル：音楽シミュレーション
- ■操作方法：9ボタン
- ■発 売 日：2002年12月下旬発売(稼働中)
- ■使用基板：──

Text：赤男　　譜面協力：りょーちん




### 譜面の見方

ボタンは左白から1～9となり、文章中はボタンを数字で表記しています。また、同時押しは「＋」(例：1＋3＝1と3の同時押し)、続けてたたく場合は「→」(例：1→2＝1の次に2をたたく)と表記しています。



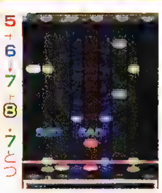

### 1 一定のリズムにダマされないで

ここをちゃんと取っておかないと次で苦しくなります。ここはハイパー時の譜面に加えて、6と5が複雑に入り組んでいるので気を付けましょう。

4＋6＋8の同時押し後にくる3＋6＋8→5→3＋6＋8の交互押しは、左手で3→5→3、右手で6＋8→6＋8と取るか、左手で3→3、右手で6＋8→5→6＋8と取る方法があります。左利きの方は前者の方法で、右利きの方は後者の方法でやりましょう。

### 2 同時押しの階段に要注意

5→6→7→8→7とつぶして取っても実はGOODが出たりします、



ここは、左手に集中しつつ右手で階段をたたかなければなりません。左手で 2＋4→3→2＋4→3→2と取りながら、右手で7→5→6→7→5→6→8と取りましょう。これができない人は右手の取り方を7→5＋6→7→5＋6→8と同時押しの感覚でたたきましょう。これはいわゆる"つぶし"(音辞典参照)というもので、階段譜面に対しての奥の手として使えます。そしてこの後左手で4を取った後に1＋2を取りつつ、右手で5→6→7→8→7の階段をたたきます。確実に取りたい人は5＋6→7＋8→7とつぶして取ってもいいです。この後5～14小節めでしっかりとゲージをため、そのあとの譜面に備えましょう。

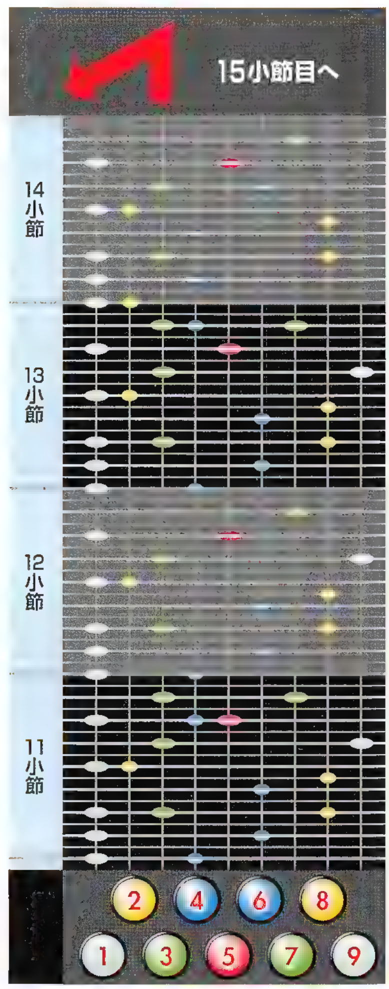
音辞典

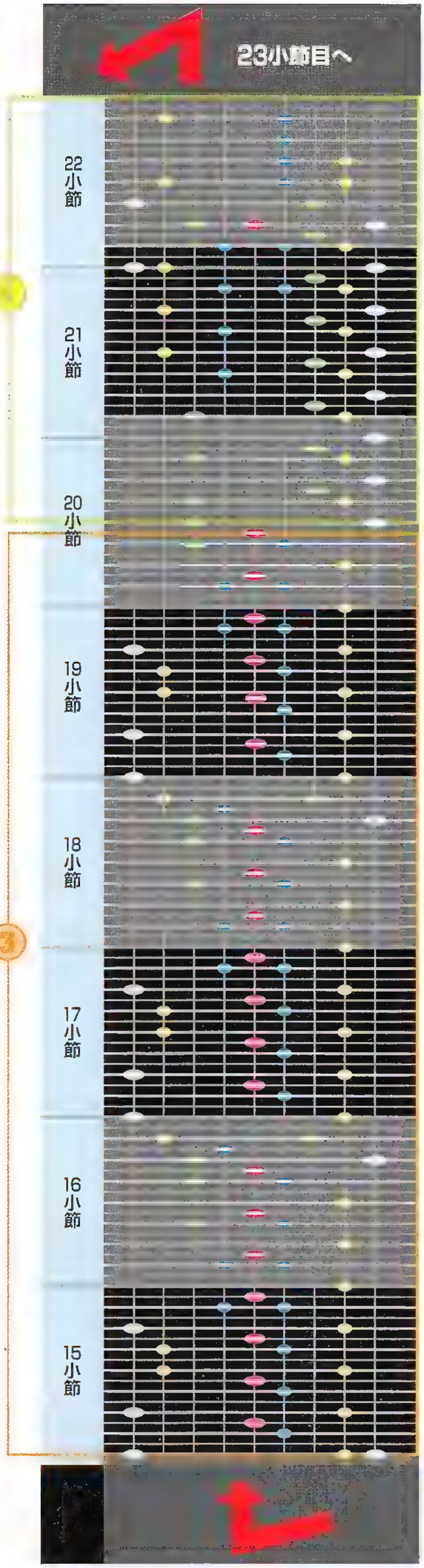
## 3 右手の連続階段（その1）

ここで高難度の譜面が出現。ポイントは、しっかり右手で6→5→8の三連階段を取ることですが、タイミングがシビアなので、できないうちは、6+5→8とつぶして取ってもいいでしょう。

しかし、つぶして取る場合はGREAT数が少なくなってしまいゲージが上がりづらくなってしまうので、できるだけつぶさずに取れるように頑張りましょう。この個所は15～20小節めまでとかなり長く、リズムが命です。20小節めに入るまでは右手は常に6→5→8の階段を取ってください。左手は、右手のタイミングがずれないように1→1→2→2→1→4→4→3→3→3→4→2を2セットたたいた後、1→1→2→2→1→4→4をたたきます。

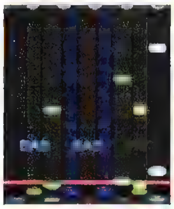
16、18小節めに出てくる3→4→2は、3→4+2とつぶしてもいいです。



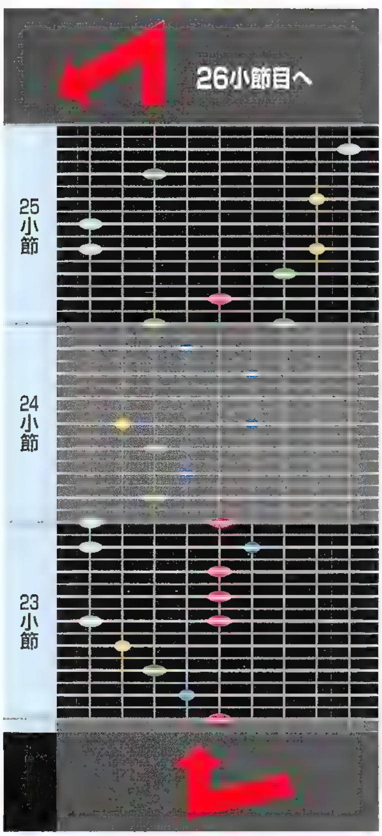



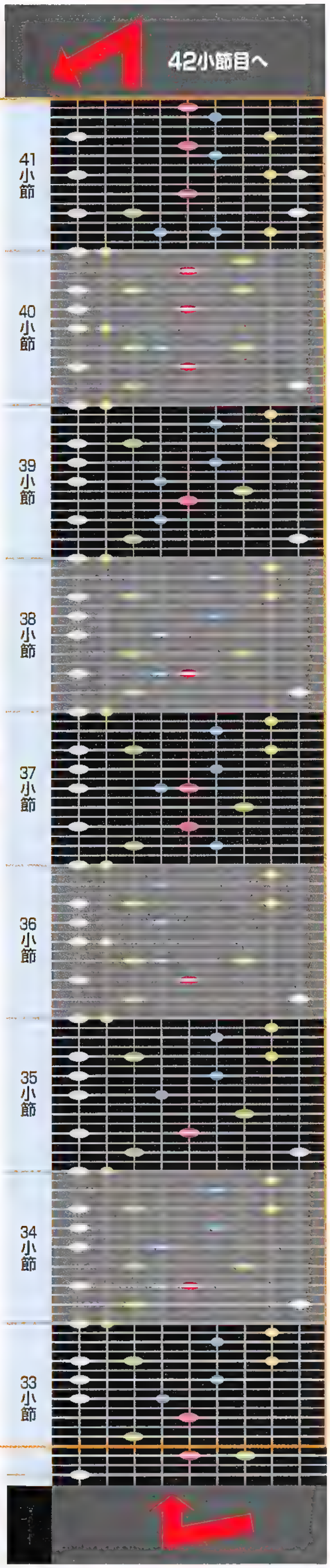

## 4 右手の連続階段（その2）

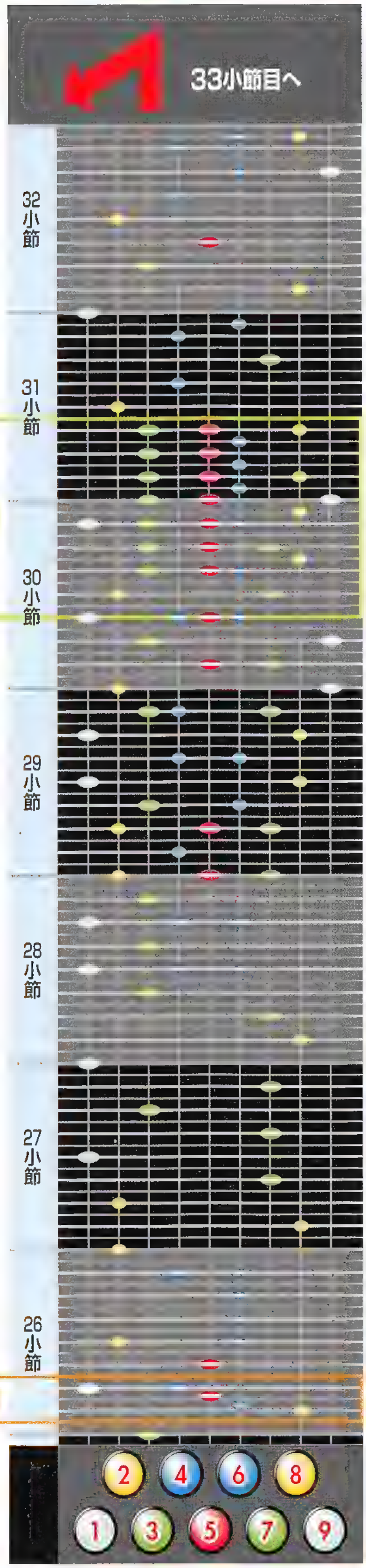
基本的には3の三連階段と同じ方法で切り抜けられますが、たたくボタンが変わっており、3の部分よりたたきにくい配置になっています。右手でたたかなければならない9→8→7は、一見階段のように見えますが、実際は9をたたいた後に8→7→9の階段になっています。もちろん7+8→9とつぶしてたたいてもいいですが、つぶしで慣れないように注意しましょう。あくまでも奥の手として覚えておいてください。左手の方は右手の8と9にタイミングを合わせてたたきましょう。


譜面では9→8→7の階段に見えますが、実は8→7→9なので要注意！

ただ、22小節めにある4+6+8の二回の同時押しは、右手で6+8を取ったほうが無難なのですが、右手で取るか左手で取るかは個人の好みなので、そこは自分の取りやすい方の手で取っても問題はありません。






## 5 白ポップ君を逃さず取ろう

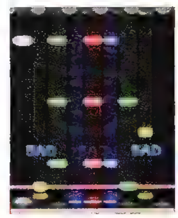
ここは間隔が短い上に1＋4が非常に取りにくく、落としてしまいがちな個所です。確実にいくために"つぶし"を使用し、6＋8→1＋4＋5と二段階に分けてたたきます。ここでゲージが減ってしまう人は、ぜひ試してみてください。

## 6 同時押し感覚で乗り切ろう！

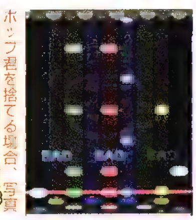
ここで混乱し、ゲージが全部無くなる、もしくは大幅に減少確率の高いこの曲の山場です。簡単に切り抜けなら"つぶし"ですが、ほかの方法もあります。

まずつぶして切り抜ける方法ですが、交互押しは無いと考え、全部同時押しにます。すると、3＋5＋6＋8→3＋5＋7→1＋3＋5＋6→3＋5＋8＋9→3＋5＋6＋8→3＋5＋6→3＋5＋6＋8とたたくことになります。この部分は、どこを同時押しにするかを頭で理解し、体で覚えないと失敗するので、何度も練習してみてください。

もう一つは、全部取ろうとは考えず、部分的にポップ君を捨てる方法です。30～31小節めにかけて落ちてくる8の2番めと3番めを捨て、残ったポップ君をたたきます。左手は3＋5→3＋5→1＋3→3＋5→3＋5→3＋5、右手は6→8→7→5＋6→9→6→6→6→8と取ります。後半の3＋5（左手）→6（右手）という交互押しは、タイミングがずれやすいので注意です。



山場の始まりがここ。3と5の同時押しを中心に、ほかのボタンがからんできます。



ポップ君を捨てる場合、写真に写っている黄ポップ君（8）はたたかず見逃します

## 7 ここで回復、体勢維持



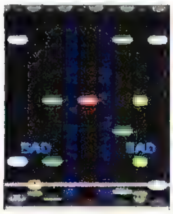
41小節めの部分、前に出てきた譜面と同じと思ったら大間違い。注意しましょう。

ここは11～18小節めとほぼ同じ譜面なので、そちらにも応用してください。もし（6）でミスをしていても、まだまだ盛り返すことは可能です。41小節めを除いたすべての小節にはパターンがあり、1＋4→1＋6→1＋3＋8→6→8→1＋2→3＋9まではすべて同一です。ただし、そこから1＋4＋5→3＋7、1＋5→3、1＋5→3＋4＋7、3＋6→1＋5→7というパターンが各小節ごとに二度繰り返されます。ただし41小節めだけ、4＋6＋8→1＋3＋9→5と違ったパターンで落ちてくるので注意です。

## 8 両手の三連階段

ここが最後の山場です。ここを乗り切ればクリアしたのも同然ですが、最後の山場だけあってかなり複雑になっています。左手でリズムをとりつつ、右手で階段をたたく④の上級版です。落ち着いてポップ君を見て、一つ一つのボタンをたたきましょう。

基本的に左手でたたく個所は、8または9とタイミングが同じなので、そこに合わせて右手の階段をたたきます。④でも書きましたが、9→8→7の三連階段ではなく9をたたいた後に8→7→9の三連階段であるということをしっかり認識しておいていください。そこに気を付けただけでも拾えるポップ君の数が変わってきます。そして48小節めは、8→7→9と流れてきていたポップ君が、最後だけ8→7→8に変わるので気を付けてましょう。それに伴って左手も1+3→3+5→1と変わっているので注意です。



48小節め最後の三連階段は、8→7→8になっているので注意。さあ、もう少しです

## 9 最後まで油断は禁物

最後の山場を抜けた後は、ゆったりたたいて最後まで。といきたいところですが油断は禁物!! しっかり最後まで緊張を解かずにたたきましょう。

52小節めの最初に2+5+9といった、普通ではたたけない配置が出現。油断しているとゲージが減るので気を付けましょう。この2+5+9は、強引に右手で5+9を取るしかないので、基本的に5は捨てもいいです。

そして、ここでは各小節ごとに7→9や1→3の速いずらし押しの配置がありますが、これは7+9、1+3の同時押しと考えてください。つぶして取ってもすべてGREATが出るので、多少のずれは考えなくていいです。

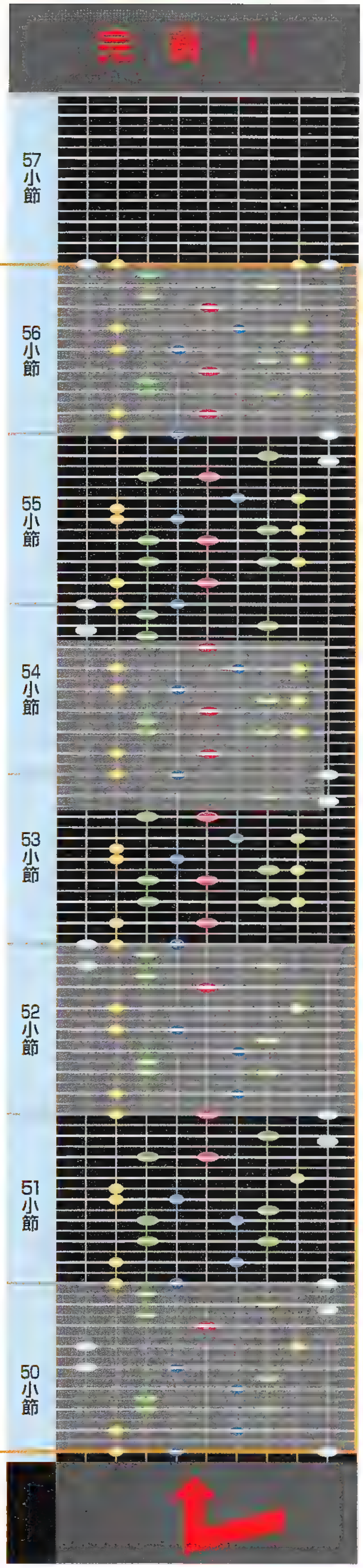
53小節めから出てくる7+8の同時押しは、しっかり取ってください。左手部分にも細かくポップ君が落ちてきますが、気を抜くとゲージが減って、赤ゲージ(クリア可能領域)に届かなくなってしまうことがありますので、そこが最後の注意点です。これを抜ければ一通り終了です。

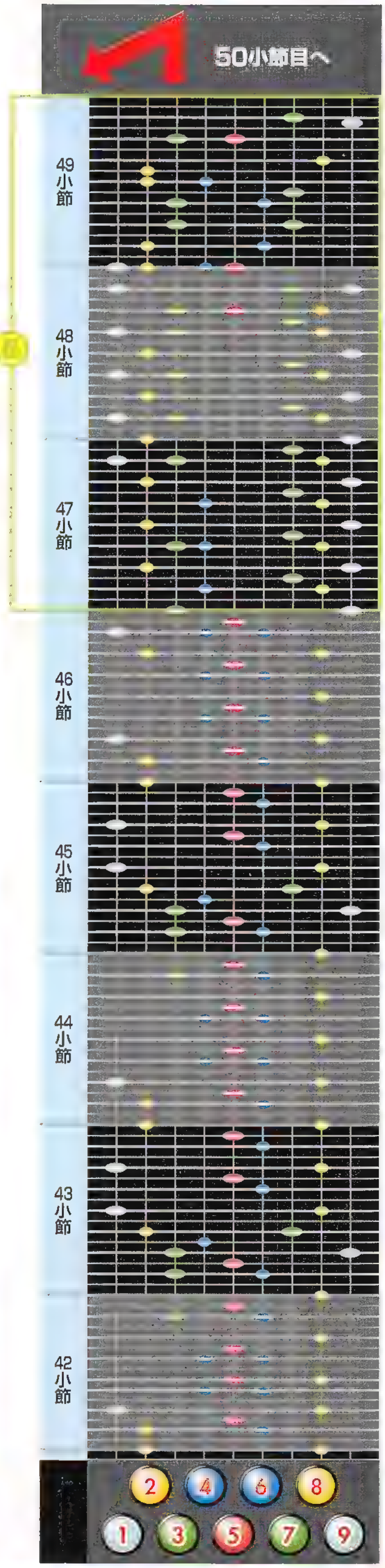
## チョコポップEXまとめ

さあ、いかがでしたでしょうかチョコポップEX。この曲は全体的に、同じフレーズを繰り返したたく部分が多く、パターンさえ覚えてしまえば、比較的プレイしやすい曲で あり、細かいテクニックを練習するにはいい曲です。

この曲で特に気を付けなければいけないところは、三連階段が出てくる地帯や、2+5+9のような普通ではたたけない配置で落ちてくる部分、そして山場である⑥の部分です。これら一つ一つをきちんと練習していけば、確実にクリアできます。

中級～上級のポッパーの方で、「まだクリアできないよー」という皆さん、この記事をたくさん活用してくださいね。



# ee'MALL

© 2003 KONAMI
Produced by Yoshihiko Ota

新曲追加で毎月盛り上がる「ee'MALL」。5月追加分の新曲と、前回大好評だったのQ&Aもあるよ。よく読んで、プレイの参考にしてね。

イーイー・モール
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：オンラインショッピングシミュレーションゲーム
■操作方法：2ボタン＋ダイヤル＋タッチパネル
■発 売 日：2002年3月発売(稼働中)
■使用基板：──

## ee'MALL 追加楽曲5月分

| ジャンル名 | 曲　名 | アーティスト名 |
|---|---|---|
| UK GARAGE | Jack and Mark Get Busy! | Distant Soundz Feat. MC Image |
| 2STEP | HEALEN | positive MA |
| HIPHOP | 7000 Questions | アルファ |
| GARAGE HOUSE | Stay with me | DJ nagureo feat. Robbie Danzie |
| HOUSE | OVER THE CLOUDS | Lala Moore |
| GOA TRANCE | IMPLANTATION | TOMOSUKE |
| MIXTURE | VOIDDD | Des-ROW feat. Kevin Vecchione |
| GUITAR PUNK | Happy Man | Mutsuhiko Izumi |
| メリーゴーラウンド | CHOCOLATE PHILOSOPHY | 常盤ゆう |

## 新曲追加

毎月新楽曲が追加されていくけど、もちろん今月も新楽曲が追加されているよ。ビーマニやギタドラなど、ほかのタイトルからの楽曲が多く配信されているけど、中でも「VOIDDD」は、ギタドラ最新作でも隠し曲として登場しているので耳にしている人もいるんじゃないかな。

現段階ではほかのタイトルからの楽曲が多いけど、ゆくゆくはオリジナルの新曲も配信されるかも知れないね。それも楽しみ。でもまだまだ魅力的な楽曲、やりごたえ十分な楽曲が溢れかえっているから、全部の曲をプレイして、堪能しておこう。いつ新曲がたくさんきてもいいようにね。

## ee'MALL Q&A

今回も、プレイ中に気になった疑問質問に答えていっちゃうよ。しっかり読んで、スミからスミまで遊び尽くしてね。

**Q 『ポップン9』の「HI-TASURAモード」だけ、ほかのプレイとは違ってボーナスポイントが存在するみたいなんですけど、これって一体何ですか？**

**A** ☆1から開始すると、一定曲数をクリアすると☆2に上がり、それと同時に称号がもらえる。それは☆2からも同じ。そして、称号をもらってから『ee'MALL』をプレイすると、1000×(☆の数)だけポイントに換算されるよ。

例えば、☆3から開始して☆4になったときには、3000のポイントに換算される。ただし、そのプレイを継続して☆4から☆5になったからといって4000ポイントももらえるのではなく、1000ポイントがもらえるという仕組みになっているんだ。つまり最初に開始するレベルをクリアしたときのみ、レベル×1000ポイントがボーナスとして加算され、それ以降も継続して段位を認定されるごとに1000ポイントが手に入るというわけ。腕を磨けば、たくさんのポイントを一気に稼ぐのも夢じゃない！

**Q これから発売される『beatmania IIDX』、『クイズマジックアカデミー』でも、ポイントはたまるの？**

**A** もちろんポイントをためることはできるよ。たくさんプレイしてね。

**Q 『ee'MALL』の「ビートマニア」では、何をすれば最も高いポイントが得られるか、詳しいところを教えてください。**

**A** 高難度の譜面を好成績でクリアし、なおかつHIDDEN-SUDDENのオプションを付けていれば、ビートマニアで高ポイントが稼げるということは、もうみんな気付いて実践してるよね。では、より具体的なところをここで紹介しよう。

オプションの、HIDDEN、もしくはSUDDENを付けてプレイすると、通常のポイントにさらに15%分上乗せされてポイントが入る。

またHIDDEN-SUDDENを付けてプレイすると、通常のポイントにさらに40%分上乗せされてポイントが入るんだ。

**Q 携帯電話を持っていないので、友達の携帯で「KONAMI ID」を登録させてもらいました。この場合、携帯電話でのサービスは、全部受けられるのでしょうか。何か損することがあったりするのでしょうか？**

**A** 携帯電話でのサービス自体はすべて受けることはできるから、特に問題はないよ。ただ、自分の好きなときにアクセスすることができないという部分は理解して。ゆくゆくは、自分の携帯電話でアクセスしてみてね。

## コナミネット更新情報

### コナミネット更新情報

CS版『pop'n music7』発売記念キャンペーンで配信した着信メロディーや待ち受け画像を、皆さんのご要望にお応えして「KONAMI MUSIC HITS！」で再配信！

| 待ち受け画像 | 着信メロディー |
|---|---|
| スミレ | Distance |
| ニャミ&ミミ | 愛が有効 |
| 睦月 | きまぐれな風向き |
| ジョルジュ&エバ | 輪舞曲～Hysteric Rondo～ |
| マッチュッチュ | Twilight Gloom |

6月分待ち受け画像更新予定

| | |
|---|---|
| pop'n music 4 | タロウ&オコン |
| pop'n music 5 | カレン |
| pop'n music 6 | ヒグラシ |
| pop'n music 8 | サナエ♥ちゃん |
| pop'n music 9 | ジュディ |
| pop'n music 9 | リエ♥ちゃん |
| pop'n music 9 | ポエット |

### アルカディアオリジナル待ち受け画像

今月も、アルカディアオリジナル待ち受け画像を配信～。今回は、『ポップン9』限定人気投票で、キャラ部門2位に輝いた“ツララ”の登場。どんどん待ち受けに設定してね。アクセスは右のURLを参照。待ち受け画像のほかにもちょっとしたコーナーがあるから携帯電話からアクセスしてね。

URL■http://ev.konami.net/ev/
(携帯電話のみでアクセス可能)




大好きなうさおくんのぬいぐるみ(？)を手にしてポーズを決めてるツララちゃん。ファンは今年のクリスマスまで待ち受けに設定だ！

●i-mode：iメニュー→メニューリスト→ゲーム→ゲーム1→ゲームパック→コナミネットDX
●J-SKY：J-SKYメイン→ケータイゲーム→メーカー別リンク→コナミネット
●EZweb：トップメニュー→遊ぶ・楽しむ→ゲーム→総合→コナミネット
●PC版コナミネット：http://www.konami.co.jp/k-tai/

# 第五回 ポッパーズシルブプレ レポート

## pop'n Panic! ～新潟最強ポッパー決定戦～

### クカラ島プラーカ店



同フロアのアニメイトと繋がっていて、うっかりナチュラルに出入りできるある意味とっても熱い作りになっているお店　ビルの中ということで、店内を撮影させていただきました

### 新潟最強は誰だ!?

3月に訪れた、新潟アミュージアム上越店（本誌5月号に掲載）では、新潟ポッパーのレベルの高さをまざまざと見せ付けられたボンジュール隊。そんなレベルの予選を勝ち上がって、本戦への切符を手にしたプレイヤーが一堂に会して繰り広げた熱き戦いが、今回だったのだ。

予選1店舗だけ行っておきながら、本戦を見ないなんて、料理のフルコースを頼んでメインディッシュを食べないのと同じ、もったいないっちゅーの!!　と言い張って、強引に新潟へ。

Text：きらり屋

### 白熱したポッパーの宴

賑やかな中に、独特の緊張感が渦巻く第一回戦。予選通過者全員で、お題となる曲を競り落として戦うのが初戦のルール。最初の点数やオプションなどの条件が発表されると、自信ある人が手を上げて自分がクリアできる得点を宣言し、どんどん点数が吊りあがっていく。最終的に最も高い得点を宣言した人に、プレイする権利が与えられるのだ。

「96600、これ以上出せる自信がある人はいませんか？　ではハンマープライス!!」

という調子。慣れたプレイとは違う条件が足かせ（手かせ？）となり、自分で宣言した得点に及ばず悔し涙を飲む姿も。

人数が絞り込まれる第二回戦はGRATE数での勝負。総GRATE数からGOOD・BADの値を差し引き、GREATの多い順番に上位を選出するというルール。ポップくんの絶対数が多い「トラウマパンク」をクリアできるか否かが勝負の分かれ目となり、まさに神たちの闘いだったよ。



今回も主催サイトの細やかに練りこんだ大会ルールが見えていた。「ハンマープライス」の声が…くと、…せっかく競り落とした曲も、クリアしなく…



アミュージアムで共に戦ったACTさんは、「故郷に錦を飾りたい」と一回戦を通過したが、二回戦で無念の敗退。よく頑張ったよ！

### 本戦セミファイナルはバトル！

勝ち残った6人で組み合わせを決定し、バトルモードで争われた。バトルの勝負は慣れも影響するためか、二組ともストレート勝ちで勝負がついた。



バトルモードで対戦するより、ひとりでポップくんを拾う方が楽勝？



小さなミスが命取り。先へ進むには勝つしかない。見ている方もドキドキ。

### エキスパートで燃えた最後の闘い

バトルも知り抜いている強者3名が勝ち上がった決勝は、3名それぞれがセレクトした曲＋主催者側選曲1曲のエキスパートコースで、得点ルールがGREAT2点、GOOD1点計算で競われた。楽曲は、ポップスアンコール、デスナワ、フラワーポップ、ガールズロック。闘志をたぎらせてめまぐるしく動く両手、ポップくんを追う真剣な眼差し、流れる汗。2位と僅かな差を付けて勝ち抜いたのはEMT2さんだった。本当にオメデトウ！



…EMT2さん（中央）。2位の…位のZOO（右）さんも、最後までお…



競り落としたスコア以上でクリアしなければいけないので緊張感大

### 募集～♪

まだまだめげないボンジュール隊、次回からニューフェイスが加わりまーす。どこでも行くので呼んでくらさいね。さらに、やってほしいことなんかも募集中。あて先は199ページ。「ポッパーズシルブプレ係」まで。



NNC.さんにすごいハンデをもらったきらり屋から微妙な初勝利!!　勝ちは勝ちよ!!



ここでまさかの新潟最強EMT2さんが土屋さんに敗退！　大将何とかして～!!



ちょっとォー何負けてんのよー！　あっくんがACE！さんに敗れ、我らの短い夢は終了……。

主催者チームに雪辱戦のチャンス到来！　ヒャッホー！　てなわけで本大会で優勝したEMT2さんを強引にメンツに引き入れ、滑り出しも好調だった我らボンジュール隊。ところが意外な大番狂わせが……今回も負けを喫しちゃいました（吐血）。

### エキシビションマッチ



**pop'n Panic主催者チーム**
（右から）ACE!さん、NNC.さん、土屋さん
**ボンジュール隊**
（続く四人目から）EMT2さん、きらり屋、あっくん

**音辞典**　…者：二度目の新潟でしたが、ホント新潟はレベルが高くてびっくり。さら…ですね。な…と言ってますが、負けたのは私のせいですゴメンナサイ。しかし、これで…しみに。

KATO'S
KATO MANUFACTURING CO., LTD.
http://www.kato-mfg.co.jp/

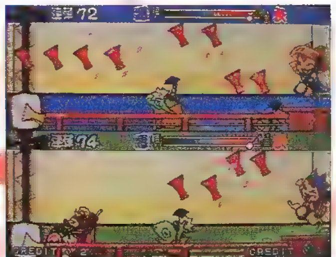



情をはくしたせつなやに、咲かせてみせるぞ音桜!!

**お箸の国に生まれた誇り、和の心を忘れた若人に贈るありそでなかった三味線ゲームがついに爆誕ッ!! 今回は基本的な遊び方とシステムをちゃっきり紹介するぞ!**

三味線ブラザーズ
■メーカー：カトウ製作所
■ジャンル：三味線シュミレーション
■操作方法：3ポジション+バチ
■発 売 日：7月予定
■使用基板：――

Text：カイゼルちくわ



桜舞い散りゃ踊らにゃ損！ 高揚感溢れる和風な演出がイナセ。忘れていた日本人の魂がよみがえる……。




見よ、この曲目！ 独特のアレンジがピリリと効いた名曲そろいだ！ アニソンからモー娘まで幅広く収録。






兄ニャー!! ついに俺たち兄弟猫が、全国のゲーセンで小粋かつアーバンにデビゥする日が来やがったぜィチクショーめ！



本家に邪道とののしられ、動物持ち込み禁止のライブハウスはおん出され……長く苦しい下積み活動もこれで終わりって奴よな!!



しかし兄ニャ！ 三味線といえば泣く子もチビる和楽器の王、今時の要カルボーンな骨抜き現代人にゃ演奏は無理なんじゃ？



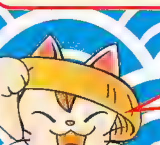
心配無用!! 近代超技術の結集で、老若ニャン女誰彼問わず上妻まッつぁおの華麗な演奏を楽しめる仕様になってるからな！



くぅ、モダン和風がこれでもかと目に耳にしみらァ!! ところで弟よ、俺らの嬉ち恥ずかちデビーゥ曲はちゃんと収録されて……？



安心しろよ兄ニャ、ここに曲リストがあるぜ！ 「ガッチャマンの歌」「SAKURAドロップス」「人にやさしく」……っと、一番下に!!



「三味線ブラザーズのテーマ」ちゃんと入ってんな！ しかも歌詞が筐体に書いてある！ こりゃ紅白も夢じゃねぇぜよろちくぅぅ!!

## 一目瞭然!! ぷれい解説

遊び方は実に単純明快！ 音楽に合わせて上・中・下段を流れるマーカーに、対応したサオの部分を押さえつつバチをたたき付ければよし！







ミスせずタイミングよくマーカーを連続昇華していくと、画面上にあるゲージが天晴れな勢いで上昇。演奏終了後に五段階の評価が出され、次の曲へ挑戦可能かが決まる！

# ネットワーク対戦Ver.
# MJ™

セガ四人打ち麻雀
SEGA THE 4 PLAYERS MAH-JONG
MJ

**セガ四人打ち麻雀MJ ネットワーク対戦Ver.**
■メーカー：SEGA-AM2／セガ
■ジャンル：通信対戦麻雀
■操作方法：牌型ボタン
■稼働日　：稼働中
■使用基板：NAOMI



Text：ももやん

## アイテムを宝箱とショップ以外で入手！

キャラクターを飾り着けることができるアイテムの入手方法は、数多く存在する。一つはトップアイテムと呼ばれる物で、『MJ』プレイ時に出た宝箱から入手する方法。もう一つは『MJ』や「MJ.NET」をプレイしてゴールドを貯め、「サイコロ街」のショップで購入する方法だ。

基本はこの二つとなるが、「MJポケット」や「サイコロ街」をプレイすることで入手できるアイテムも存在する。また、段位が昇格することで入手するアイテムや、コンテストに出場し入賞や優勝することでもらえるアイテムもあるのだ！

そこで今回は、宝箱とショップ以外で入手するアイテムを紹介するのでぜひゲットしてもらいたい！

## 「MJ.NET」で入手するアイテム

| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|
| 銅メダル | MJポケット | 品物 | 全キャラ |
| [illegible] | MJポケット | [illegible] | [illegible] |
| 金メダル | MJポケット | 品物 | 全キャラ |
| [illegible] | サイコロ[illegible] | [illegible] | [illegible] |
| サラサラヘアー | サイコロ街 | 頭 | ス／ホ／カ |
| [illegible] | サイコロ[illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 茶髪セミロング | サイコロ街 | 頭 | カ／O |
| [illegible] | サイコロ[illegible] | [illegible] | [illegible] |
| パープルジャケット | サイコロ街 | 服 | ス／ホ／ナ／ど |
| [illegible] | サイコロ[illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 赤い丸眼鏡 | サイコロ街 | 装飾A | ス／ホ／カ／O |
| [illegible] | サイコロ[illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 救急バンソウコウ | サイコロ街 | 装飾A | ス／ホ／ナ／ど |
| [illegible] | サイコロ[illegible] | [illegible] | O |
| ヒゲ | サイコロ街 | 装飾A | ホ／ナ／ど |
| [illegible] | サイコロ[illegible] | [illegible] | [illegible] |
| エスニック風ネックレス | サイコロ街 | 装飾B | ス／カ／O |
| [illegible] | サイコロ[illegible] | [illegible] | O |
| 桃色エプロン | サイコロ街 | 装飾B | カ |

ス……ストリート系　ナ……ナイスグレー　カ……カジュアル系
ホ……ホスト系　ど……どっしり系　O……OL系

## 段位について

9段以下の段位昇降格は、東風戦の結果で増減する経験値で昇格、降格が決定する。例外として、全国対戦で4回連続1位を取ると、経験値に関係なく昇格、逆に連続で4位を取ると降格してしまうので気を付けよう。

また10段以上のプレイヤーは、ライセンスイベント（上級段位に昇格するイベント）にも参加可能。イベント期間内にライセンスポイントを競い、全参加者の成績を元に決定される昇格ボーダーのラインを上回っていれば、上級段位に昇格できる。上級段位には強者、賢者、王者、覇者などがあり、強者に昇格すると専用の額縁アイテムが使用可能になるぞ。

## コンテストについて

「MJ MEMBER'S CARD」を所持するプレイヤー全員に参加権利のある、コンテスト。一定期間内にドラの数やスコアを競うのだが、まずは簡単なルールを説明しよう。

各種コンテストには試合の上限数が設定されている場合があり、開催期間中に試合の上限数を上回った場合、期間内であれば2週目、3週目と再チャレンジが可能となっている。人より多くプレイしたからと言って入賞できるわけではないが、多くプレイすれば可能性が高くなることは事実である。

入賞すると、「MJ.NET」で使用できるゴールドとアイテム（背景）を入手できるぞ。ド派でな看板を背負い、全国にアピールしよう！

### コンテストで入手するアイテム



豪腕王EX
[illegible]コンテスト優勝



得点王1
SCOREコンテスト入賞



得点王EX
SCOREコンテスト優勝



一発王1
リーチ一発コンテスト入賞



一発王EX
リーチ一発コンテスト優勝



豪腕王1
豪腕コンテスト入賞



ドラ王1
ドラコンテスト入賞



ドラ王EX
ドラコンテスト優勝

### 段位昇格時入手するアイテム



エメラルドグリーン
6段に昇格する



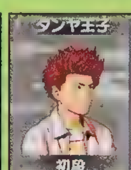
パープル
7段に昇格する



レッド
8段に昇格する



クラシック
強者に昇格する



中華[illegible]
8級に昇格する



ブルー
初段に昇格する



[illegible]
初段に昇格する



グリーン
3段に昇格する



孔雀の羽
2級に昇格する



中華マーク
4級に昇格する



天人
6級に昇格する

# お前等相当格下だろう

# トビだ雑魚共!!




発売が6月に決まった『兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編』。
待ちに待ったけれどもこれで一安心！
さぁ全国の兎ファンはゲームセンターに走れ！ そして打て！
一方本誌でもイラストコンテストの締め切りが迫ってきているぞ。
まだ応募していない人は急いでくれ！

兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編
■メーカー：童／タイトー
■ジャンル：麻雀ゲーム
■操作方法：麻雀コンパネ
■発 売 日：2003年6月予定
■使用基板：NAOMI GD-ROM

Text：福田サクテル



※注：ゲームロゴ・画面写真などはすべて開発中のものです。実際の製品版とは異なる場合があります。

## キャラクター＆特殊能力紹介 第四局

今回は山城側の打ち手として登場するゴン、イチロー、会長、そして最強の敵である優の四人を紹介しよう。前作には登場しなかった打ち手なので、その能力が気になっている人も多いだろう。本記事を読んで発売に備えよう！

### 山城雷蔵





じじい、その上ホモで残酷。権力をカサに若くてカッコイイ男を周りにはべらせている。当然人望は[illegible]。

**老獪なる悪魔**

原作では花牌による強さを発揮していたが本作ではニューじじいっぷりを披露。「積上百中引力」によりカンするごとに運気が上昇。大物手を呼び込む。

### ゴン（田中権左ェ門）





シブイ外見と[illegible]になるZOOのジャッカルがお気に入りだが、[illegible]関係[illegible]にあるイチローに[illegible]されている。

**致死の執行人**

原作で役満を連発していたゴンの能力は「全役満召喚力」だ。時間を掛けて運気を溜めて一気に役満を連発する。後手に回らないように注意しよう。

### 風間 優





ZOOの園長である「風間 蔵」の実弟。[illegible]センスは園長をも凌ぐ天才。長きに渡って[illegible]。

**勝敗の指揮者**

まさに最強の敵である優は「卓上絶対支配力」により状況に応じてさまざまな能力を発揮し、自らの上がりに繋げることができる。果たしてスキはあるのか!?

### イチロー（鈴木一郎）





ナルシスト振りを発揮している[illegible]。麻雀で対決したチャップマンを「美しい」と[illegible]な感性の持ち主。

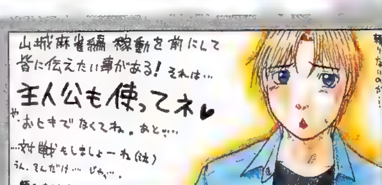
**卓上の美意識**

理論的に麻雀を打ち、役を構成する「対局論理発制力」を持つイチロー。無駄の無い打ち方なので上がる確率も高い。ゴンとの連係にも注目だ。

**締め切り延長！**
**兎イラストコンテスト**

- 「伊藤 誠」賞……1名
  伊藤先生サイン入り[illegible]
- 「[illegible]」賞……3名
  PS2ソフト「兎 -野性の闘牌- [illegible]」（伊藤先生サイン入り）
- 「アルカディア」賞……1名
  ポータブル麻雀セット（伊藤先生サイン入り）

**2003年6月18日（水）必着**
**あて先は「兎の耳寄り情報」を参照のこと**




（東京都 逡薫世界一さん）
今回は逡薫世界一から全国の『兎 -野性の闘牌-』ファンへのメッセージをご紹介。「主人公も使ってね♥」だそうです。実は俊クンはかなりの強キャラともっぱらの噂。大会があると兎使用禁止などの規制を設けているお店もあるとか。強すぎて出入り禁止だったりして！

### 野性の王国 二本場

「兎 -野性の闘牌-」の交流の場「野性の王国」も二本場へ突入！ この調子で連チャンを狙うぜ！ それにはみんなの投稿が必要不可欠なのだ。イラスト、文章、質問何でもOKなのでどんどんこいやー!!

※イラストコンテストの締め切りは発売日によって変わる可能性があります。その際はあらためて告知をいたしますのでご了承ください。

**兎の耳寄り情報**
イラストコンテストへの応募は【〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 アルカディア編集部 兎イラストコンテスト係】までお願いします。また投稿のお約束に関しては165ページの「投稿規定」をご覧ください。

引用：兎 うさぎ[ー野性の闘牌ー]（竹書房刊）



次世代対戦ゲームの発信地！

## -LED ZONE-

「LANパーティー」。おそらく、日本のアーケードゲーマーにはあまり聞き慣れない言葉ではないだろうか。

LANパーティーとは、友人たちと各自のデスクトップパソコンなどを持ち寄り、LAN接続して対戦型ネットゲームを楽しむ、欧米で今最も人気のあるPCゲームの遊び方である。

閉ざされた空間でネットワークが組まれた環境下では、通信回線の混雑を避けて快適に遊べるうえ、チャットなどを用いずともその場に集うことで、円滑なコミュニケーションを楽しむことができる。

だが、主要交通手段が車ではなく電車であるこの日本においては、パソコンを友人宅に持ち寄る遊びが普及するはずもなく、また国民性の問題からか、見知らぬ相手と遊ぶネットゲームへの偏見も多い。

しかし、今回ナムコが「LANエンターテインメント実験店」と銘打って運営を開始した「LED ZONE」は、このLANパーティーの面白さをアーケードで楽しむことを理想として作られた、LAN対戦ゲーム専門の店舗である。

「お互いの顔が見え、声が聞こえる距離で楽しもう」と提唱するLANエンターテインメントという新機軸のアーケード・スタイル。あえて世界中につながるネットワークとの接続を断ち、限定された空間でその場の仲間と遊ぶことのみを追求した、ゲームセンターでもない新しいゲームスポット。ネットゲームカフェでは実現されなかった斬新な経営形態には、今のゲームセンターが目指すべき一つの理想を、我々に示すカギが存在している。

# ついに登場!?

Text：ちくわ



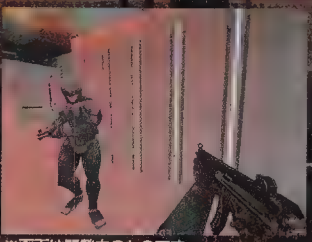
## "LANエンターテインメント"とは？ 対戦ゲームの一つの究極形が確かにここにある！



「LED ZONE」のスタッフはただの「店員」ではない。まるでゲーム仲間のような、身近でありがたい存在だ。



ステージ一つを取っても、時流や意見を反映し徹底した微調整を随時行なえるのがネットゲームの利点。



同じステージに自分以外の他者とともに立つ感覚。多人数対戦ならではの面白さはもはや周知のはず。

※画面は開発中のものです。

## 今のゲームセンターに不満はないか？

昨今よく挙げられるアーケードの対戦ゲームへの不満点として、ゲーム性や環境面での問題が内包された「敷居の高さ」という問題点がある。

昨今の対戦ゲームは、テクニカルなスキルが多々要求される。初心者では、十回程度のプレイですら楽しめるレベルにはなかなか到達できないゲーム性になってしまっているものが多く、上級者との習熟スキルの大きな差が、埋まりづらくなっている。

また、解放された空間のゲームセンターには、さまざまな者が集う。そんな場所で、初心者がうまいプレイヤーに狩られ、へこまされることはよくある話だ。しかも、相手は見知らぬ人で、初心者は上級者に教えを請うことを敬遠してしまう。

上級者と初心者との間の見えない敷居が、ゲームセンターという場で本来楽しめる空間の魅力を減少させてしまっていることが多々あるのだ。

このような悪循環がゲームセンターで遊ぶことを敬遠させてしまう一因だと感じたナムコは、「LED ZONE」という一つの提案を掲げた。それは「店員が積極的に現場へ介入する」という独自のスタイルによって、この問題を解消しようとしている。

「LED ZONE」では、ゲームを遊んだことのない初心者に対して、店員が基本操作から教えてくれる。ゲームを遊ぶ際には、参加プレイヤーたちの力量を推し量ることで、チーム分けから取り仕切り、初心者でも楽しめる対戦バランスを演出する。さらに店員自身もゲームに参加し、上級者として的確な指導をしつつ場を盛り上げてくれる。

店員が仲介役を積極的に行なうことで、その場で知り合ったばかりの人とも、ゲームを遊ぶうちに自然とコミュニケーションが取れ、気が付けば店員がいなくとも仲間の輪が出来上がっている……これが「LANエンターテインメント」が推奨するLANパーティースタイルの目指す形であり、アーケードの「敷居の高さ」を解消する回答の一つである。

また、「実験店」である「LED ZONE」では、ゲームと店舗そのものも意見によって「進化」する。

致命的なバグが発見された場合などは、即座に修正されるほか、内装や喫煙の有無、自動販売機の中身から、営業時間帯や料金体制などの経営方針にさえも、「LED ZONE」は柔軟にプレイヤーの意見を取り込み、反映していく姿勢で運営される。店員や仲間と意見を切磋琢磨し、「理想のゲーセン」を作り上げるという、多くのプレイヤーの夢が、ついに形となったのだ。

理想のゲームを、理想のゲーセンを。人々がまさにLANのごとく一体となり作る。「LED ZONE」の示すアーケードの未来形。その可能性は計り知れない。





戦場を仲間とともに、あらゆる武器を使いこなして駆け抜ける！ 戦略性が非常に高く飽きがこない内容だが、その操作は非常に簡単。指導を受ければ、誰でも20分ほどで本格的な戦闘が楽しめる。

「FPS」とは、First Person Shootingの略称であり、一人称視点で展開するシューティングゲームのことを指す。1993年に発売された『Wolfenstein3D』(IDソフトウェア社)を基礎として、後に『DOOM』『Quake』などの人気シリーズが出る過程で通信対戦が可能となり、今もなお、世界中でプレイされている人気ゲームジャンルの一つだ。

ネットゲームの特徴である、ユーザーの意見のフィードバックを週単位で重ねて進化を続けるFPSだが、その中でも『カウンターストライク』は5年以上もの間プレイヤーに愛され、進化を続けてきたゲームだ。もし今から5年ほど前に発売されたアーケードの対戦ゲーム(『ストⅢ』『鉄拳T』など)が、毎週プレイヤーの意見を取り込み進化し続けていたら……？ と想像してみてもらえれば、その完成度のものすごさが分かると思う。

さらにこの『カウンターストライク』を「LED ZONE」用として日本向けにナムコが改良したのが『カウンターストライク ネオ』だ。テキストをすべて日本語化し、3Dゲーム最高の操作形式とされるマウスルック(マウスを動かした方向に視点が自在に動く)形式を継続して採用し、FPS未経験者でもすぐになじめるように作られている。

# COUNTER STRIKE NEO

カウンターストライク ネオ

Counter-Strike and the Counter-Strike logo are either registered trademarks or trademarks of Valve, L.L.C.

**欧米で世界大会なども開かれているほどの人気FPSゲーム「カウンターストライク」。その完全日本用改訂版がこの「ネオ」だ！**

COUNTER STRIKE NEO
- ■メーカー：Valve Software
- ■ジャンル：FPS
- ■操作方法：キーボード&マウス
- ■発売日：間もなく本格営業開始！
- ■使用基板：——

# 世界最高峰の対戦ツールが、

## ナムコ直営店LED ZONEが提唱する

LAN ENTERTAINMENT DEVELOPED ZONE

**L**AN
**E**NTERTAINMENT
**D**EVELOPED
**ZONE**

LED ZONE レッドゾーン

**「RED」ではなく「LED」。LANエンターテインメントを示す造語に加え、「 」とは「つながり」を表す抽象的記号を最も近い形の文字「Z」に置き換えたもの。そして「ONE」は人、店などのつながるべきものすべてを表す。この「実験」に込められた思いは、すべてこの店名に詰まっている。**

「LED ZONE」店舗内には高性能のPCが32台設置されており、これらはすべて世界中のネットワークとはつながっていない。限定された空間内のみで店内サーバーを介してLAN接続されている。回線混雑、マシンの性能差などを気にすることなく、公平に、快適にゲームを遊ぶことができるわけだ。

また、店舗でプレイできるゲームは『カウンターストライク ネオ』のみ。店に来れば必ずこのゲームを遊ぶ仲間と出会える、という場を作り上げるための仕様だ。

料金はプリペイド方式で分単位でポイントを購入し、そのポイントが無くなるまで遊ぶことができる。このポイントは個人情報と共にサーバーに保存されるため、次以降のプレイのために残しておくことも可能となっている。

しかし、この店舗最大の特徴は、先述の通りプレイヤー同士や店員たちとのコミュニケーションで「進化」していくことにある。多くの意見の交流が、ゲームと店舗の仕様をも変えていくのだ。

今のゲームセンターに物足りなさを感じているならば、ぜひこの「実験店」でその意見を開花させてみてほしい。

なお、この「LED ZONE」は、5月末～6月頭にオープンする予定となっている。行く前に店舗が営業を開始しているかどうか、電話やHPで確かめてから足を運んでみよう！



ブルーライトが落ち着いた雰囲気を演出する。広めで過ごしやすい店内。

LED ZONE

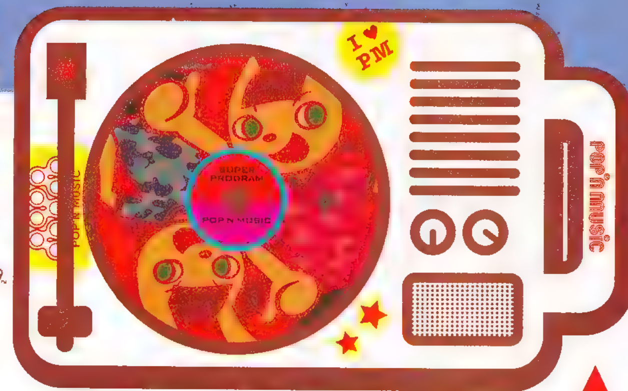







LANエンターテインメント実験店LED ZONE

住所／東京都大田区西蒲田7-3-3 東急プラザアネックス2階(京浜東北線蒲田駅より徒歩1分)
営業時間／24時間営業(間もなく本格営業開始！)
TEL／03-5978-2765
料金／20分/300円 40分/600円 60分/900円(料金は変更になる場合があります。)
●18歳未満の方のご入場はご遠慮ください。
http://www.ledzone.com/




# ポップンな関係 No.23

## ニューアルバム「hummingbird」リリース直前

# ハミングバードプレビュー from パーキッツ

ポップンミュージックの常連アーティストパーキッツが、全12曲中新規録音11曲＋リマスタリング（音を調整し再録したもの）1曲という入魂のアルバム「hummingbird/PARQUETS ～pop'n music Artist Collection～」が6月18日（水）に発売される。それを記念して、パーキッツの片岡嗣実さんとふじのマナミさんにアルバムの聴きどころなどをたっぷり語ってもらいました！

## All Highlight！　アルバム制作裏話!!

――アルバム「hummingbird」のレコーディングお疲れさまでした。

**片岡**　何十日とぶっ続けだった作業が、つい今朝終わりました。

**ふじの**　今日の取材でクールダウン、という感じですよね（笑）。

**――ニューアルバムの特徴や、制作の過程で意識したことを教えてください。**

**片岡**　アーティストコレクションというと、ベスト盤のような感じがしますが、今回のアルバムは全12曲中9曲が新曲。そのほかロングバージョンが初披露の曲もあります。さらに、セルフカバーの曲もニューアレンジで収録しています。

**ふじの**　10曲以上の曲を作るにあたり、初心に戻ることを意識しました。長くやっていると、クセや慣れでできちゃう部分もあるので、自分が音楽をやり始めたときの感覚で、片岡さんから出てきた曲のイメージに答えることに気を付けました。

**――「hummingbird」というタイトルの由来は？**

**ふじの**　たまたまなんですけど、動物が登場する歌詞が多かったんです。それで、パーキッツをアニマルに例えたら何だろう……と考えたらハミングバードが浮かんだんです。ハミングバードはハチ鳥という意味なんですけど、パーキッツもハチ鳥のようにブンブン元気よく自由に歌って羽ばたいていけたらなあ、と（笑）。

**……それでは、今回のアルバムでチャレンジしたところは？**

**ふじの**　いつものパーキッツの曲は、私が作詞とボーカル担当で、片岡さんが作曲とアレンジ担当なのですが、今回は片岡さんが作詞、作曲をふじのなど担当を変えた曲を作りました。

**――例えばどの曲でしょう？**

**ふじの**　私が作曲、片岡さんが作詞・アレンジをしているのが“Giraffe”という曲です。ちなみに、片岡さんの詞はメルヘンというかファンタジーというか……。

**片岡**　語りべ型絶望系と言われてます（笑）。美しい世界なんだけど行く先に希望が全然ない。「こーいうことがありました、だからどーってことないんですよね、それじゃ」みたいな情景描写タイプの詞なんですよ。

**ふじの**　片岡さんは昔「抒情詩で、情景を美しく綴っていくのが好きだ」とやたら言ってたもんね。それが形になったのが“Giraffe”なのかなっ。と思ったりして。

**片岡**　いや、あなたがメロだけ作って放置したんじゃないですか（笑）。

**ふじの**　それと、作詞・作曲が私で、アレンジが片岡さんというパターンが“カナリアの涙”という曲です。この曲では、口笛ソロにトライしました。頑張って口を突き出して時間をかけて収録したんですが、次にスタジオに行ったら「却下ですよ♪」と明るく告げられ（笑）、カットされてしまいました。

**片岡**　音が余りにも小さくて、「ゼーゼー」というブレス音にかき消されちゃうんだよね。か細い音をオケの中で聴かせるのは難しいですよ。まあ、ふじのさんの作曲の作風としては、けっこう素直なメロディできますのでアレンジはやりやすいですね。

**ふじの**　鼻歌でフンフン歌いながら、作曲してしまうんですよね。

**片岡**　今度は私がボーカルで、アナタがアレンジというパターンにしてみますか？

**ふじの**　それが一番あり得ないパターンですよね（笑）。

**――一番苦労したという曲はどれでしょうか？**

**片岡**　“Whisper Sweet Nothing”がなかなかできませんでしたね。これは一重に私の思い入れのせいです。自分の集大成の曲なんだと思い込んでしまって、完璧をきさねば、と自分で縛ってしまいました。重さもあり、派手ではないけど味わい深い曲です。アルバムだからこそできた、パッとしない名曲ではないかと（笑）。

**ふじの**　“Filament Circus”は初のロングなので、コーラスワークや歌いまわしにかなり凝りました。この曲のイメージは短いミュージカルですからね。

**片岡**　実はゲームバージョンでは曲全体の導入部で終わってしまっているんですよ（笑）。その後に出てくる物語のモチーフは、アルバムのロングで聴いてください。

**――“駅”は以前さなさんに提供した曲ですね。**

**ふじの**　そうですっ。今回はセルフカバーが二曲ございます。“さよならを おしえて”は声優の田村ゆかりさんに提供した曲です。

**片岡**　スペシャルアレンジが加わり、パーキッツならではの里帰り曲となっています。耳なじみの曲なんですけど、新鮮ですよ。

**――アニメ「ボンバーマンジェッターズ」のエンディングテーマにもなっている“Love letter”は？**

**片岡**　僕たちにしてはひねっていない……あ、ごめんなさい。後半に向かうに従ってひねってます（笑）。

**ふじの**　ラブレターを書きたくて書けない、そんな男の子の歌です。親しみやすくて余韻が残るけど、元気が出てくるミドルテンポの曲なのです。ちなみに、私はこの曲で鳩笛を吹いております。

**片岡**　音としてはふくろう笛だけどね。二発だけ（笑）

**――この“Skylove”という曲はいかがでしょう？**

**ふじの**　“水中家族のテーマ”は架空の家族冒険SFを想定して作ったんですが、それのシリーズとして「空中家族」のテーマを作ろうとしました。

**片岡**　当初は「航空家族」だったんですよ（一同笑）。

**ふじの**　世界を飛行機で旅するという設定で、アメリカの60年代ホームドラマのテーマ曲のような……微妙に違うかな（笑）？

**――“Ping×Pong×Dash”はインターフォンを押して逃げるアレですよね（笑）？**

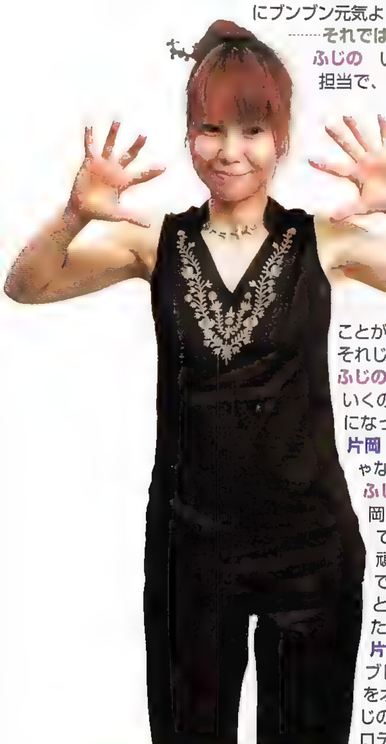
**ふじの**　そうです（笑）。宅急便が届いたかな、と思って玄関に行ってみると誰もいなかった、人生もそれと同じでうまくいかないタイミングもあるけど、まあ、それはそれで……というそんな感じです（笑）。

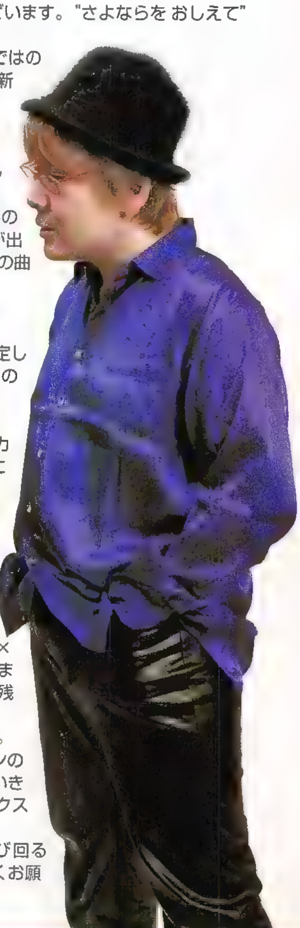
**片岡**　よく分からないですが（笑）。“Ping×Pong×Dash”はこの曲の後に聴く曲はすべて遅く聞こえてしまうほど勢いのある曲です。コイツが通った後は草一本残らない！　とりあえずブレーキはついてません。

**――最後に、ファンに一言メッセージをお願いします。**

**片岡**　今後も、これがパーキッツなんだ、というファンの皆さまの固定概念をいい意味で裏切りつつ、変化していきたいと思います。何が出るか分からないマジカルボックスみたいなパーキッツに期待してね。

**ふじの**　曲調に縛られずに縦横無尽にブンブン飛び回る“hummingbird”でいきたいと思いますので、よろしくお願いいたします。





### パーキッツ

片岡嗣実さんとふじのマナミさんによるユニット。ポップンミュージックに“水中家族のテーマ”や“Over The Rainbow”などの人気楽曲を多数提供する。コーヒーをこぼしたと言ってはケンカして、次の瞬間には仲直りしている和製トム＆ジェリー。

パーキッツ公式サイト「PARQUET CIRCLE STUDIO」
http://parquets.pixy.cx/

## CHARACTER FILE No.22

### Silvia

ジャンル名
**PASTORAL**
曲名
**森の鼓動**
アーティスト名
**N.A.R.D.**

- 出　身　ドナウ川付近の森

静かな森の奥深く、お友達とひっそり暮らしている妖精さん。恥ずかしがり屋なので人に見つかるとすぐ消えちゃうんだ。



新緑の美しい季節ですね。そんな初夏の森のイメージでデザインしました。シルビアという名前は森の人という意味で、シルバニアファミリーもそうだったのか！　と後から気付き勉強になったりならなかったり。軽やかな妖精さんなのでバレリーナっぽい動きにしてみました。ジゼルとか、シルフィードとか。ちょうちょの羽根も花かんむりも乙女チックです。そして、行き過ぎかけた少女マンガっぽさをいい感じに中和してくれたはっぱ君たちはちょび。ちゃんデザイン。ありがとうー。

## POP'N NEWSPAPER

### ステキな新曲もりだくさん！「hummingbird/PARQUETS」発売！

**新曲盛りだくさんで、パーキッツの最新アルバムがついに発売！　ファンには涙が出るほど嬉しいアルバム。発売まで待てないキミは、インタビューページを穴が開くほど読んでおこう。**



「hummingbird」PARQUETS
～pop'n music Artist Collection～
KOLA-35　¥2730（税込）

①Filament Circus
②Love letter
③Whisper Sweet Nothing
④甘い生活
⑤さよならを　おしえて
⑥チェイス!チェイス!チェイス!
⑦Giraffe
⑧うぐいす
⑨カナリアの涙
⑩駅
⑪skylove
⑫Ping×Pong×Dash

### ポップングッズ情報

**ポップンの新しいグッズが登場。今度はいろいろなキャラクターが集合したかわいいメモパッド。『ポップンミュージック9』版・CS版『ポップンミュージックベストヒッツ！』版の二種類があるから、どっちにしようか迷っちゃうね。**



ポップンミュージック9メモパッド



ポップンミュージックベストヒッツ！メモパッド

発売日：2003.6.28　価格：800円（税別）　●サイズ：W90xH90mm
●210枚　●絵柄：それぞれ3種類

### ポップンなプレゼント

今月は、パーキッツの直筆サイン入りポラロイドと、ポップンライブ3で客席に投げたフリスビーをプレゼント。応募は198ページを見てね。



●パーキッツ直筆サイン入りポラロイド……2名

●パーキッツがポップンライブ3で客席に投げたフリスビー（と同じもの）にパーキッツの直筆サインを入れたもの…………5名

## 新堂敦士のサムライ症候群（シンドローム）

その26

### ～Sake！の巻～

こんちわぁ。梅雨っぽいね、最近……。ところで、皆さんは酒って、好きですか？（お酒は20歳を越えてからッ！↑一応ッ！）俺はどっちかっつーと好きで、家でも寝る前に飲んだりすんねんけど。でも本当は店で飲む方がもっと好きだったりもする。最近はあんまり行きたくても行けないんだけど……。飯を食べるときに頼むのは、ビールかワイン。そろそろカンカンに冷えたビールがまじおいしい季節になってくるわけで。でも最近は、ビール自体はうまいと思うねんけど、ビールのその炭酸で腹がふくれて、目の前のおいしいものが食えなくなっていくのがさりげに腹立たしかったりもする。『もお～、ビールで腹いっぱいやんけ～』って思う。そのままやけど。一緒に行くメンバーによっては、流行りの焼酎も飲む。焼酎は次の日残らへんからっつって、この前みんなで朝まで浴びる程泡盛を飲んだら、次の日夕方まで残って仕事にならんかった。やっぱりなんでもほどほどにねッ！　って、身をもって教えられました。ちゅーか、知ってたけど……。とにかく俺が一番好きなのは、バーボンウイスキー。店では、メイカーズマークのダブルロックをよく注文する。飯の後の次の店とか、ライヴの打ち上げの二軒目以降とか。ゆっくり飲みに行けるときは必ずといっていいほどこれ。家でもこれ。本当にうまいなぁとまじで思う。ピスタチオがあればさらに機嫌はよくなる。おかげで？　ピスタチオにも詳しくなってしまった。

初対面の人と仲良くなって、『飲みに行こうッ！』って言葉の次は必ず『強いんですか？』って聞かれる。けど自分ではよく分かんない。『でも好きですよ』って答えるようにしてる。それより、飲みに行くその行為自体が、ええねんなぁ……と思う。その店の雰囲気や酒に酔って、いつもなぜか分かんないけど現実を一瞬忘れながら、あとで思い出すこともないありえないテンションのバカ話や、つまんない冗談を、夢中で延々話してるっていう、その全く無駄に近い時間が、基本的にはたまらなく好きだったりする。ちゅーか、そういう時間が本気で大事やなぁって思う。酒嫌いな人にとっては、ん～まにどうでもいい話やねんけど……。さッ！



5月21日発売「Dynamic！ Atomic S.C.B.G.／Crazy4U」
POCE−7307　¥1,260（TAX IN）

コナミが誇る大人気「フィーバー」シリーズに最新作登場！ 「ミリオンフィーバー」「サイクロンフィーバー」「ライオンフィーバー」に続く第四作はその名も「ファンタジックフィーバー」！ ファンタジックの名にふさわしくプレイヤーを幻想的な世界へ誘ってくれるぞ。

| ファンタジックフィーバー | |
|---|---|
| ■メーカー | コナミ／コナミマーケティング |
| ■ジャンル | マスメダルゲーム |
| ■操作方法 | 専用メダルシューター |
| ■発 売 日 | 2003年6月下旬 |
| ■使用基板 | ―― |

# 人気のコナミフィーバーシリーズ最新作!!

# Fantasic Fever™



## ファンタジックなマシンを大紹介!!

見よ、筐体全体をくまなく飾る電飾を！ だれもが目を奪われる豪華仕様であるが、内容の方は実に単純明快。メダル初心者でも悩むことなく楽しく遊べる。ゴージャスかつ爽快感も充実という贅沢なプッシャー機なのだ。

### グレート!!



普段はジャックポット枚数を表示して回っているだけの部分。しかしジャックポット時は、厳かに左右へと分離しメダル払い出し口が出現！

### ビューティフル!!



ジャックポット時には、この黄金のスパイラルレールを大量のメダルが走る！ 電飾に照らされ金銀に輝くその光景は、まさに絶景だ!!




### エキサイティング!!



ファンタジックチャンス中はボールを[illegible]

### スタイリッシュ!!



ジャックポットチャンスが始まると、きらめく大ボールが筐体内レーンを走り中央抽選機構へ！ 他人のチャンスでも、思わず注目する瞬間だ。

### ワンダフル!!



右中央のスタートチェッカーにメダルが落ちればスロットが回転！ ここにボールを三つ落とせばファンタジックチャンスだ。メダルとボールをゴリゴリ落としたら、あとは天運次第!!






左上の液晶画面にはスロットや各種抽選の模様などが多彩なパターンで表示され、見ていて飽きない。右上の「Stok Lamp」は、この後あと何回スロット回転が控えているのかを表している。

アルカデ メダル部

ここでジャックポットチャンスの開始条件を解説しておこう。ファンタジックチャンスが始まると中央抽選機構に大量のボールが転がり込み、それらのボールが五つの有効ポケットに一つずつでも入ればジャックポットチャンス開始！ 今度はたった一つのボールで、同じく一つのポケットを狙う。当たり外れが分かりやすく、見守る際には手に汗握ること確実だ！

# Fantasic Fever



## Fantasic Fever ジャックポット争奪戦!!

取材時に居合わせた、コナミ開発&広報陣4名とメダル部（ちくわ&おじゃ）。この中でだれが最初にジャックポットを出すのか？ 史上最高額のメダル勝負がここに始まるッ!!

### 栗は似合わねえ！ ゴージャスにいけ！

勝負はコナミ広報Y氏の、「この中で一番最初にジャックポット出した人の勝ちねー」という一言から始まった。

**ライターちくわ**「さすがにこれだけの豪華筐体を作る方々は、常に真剣勝負で綱渡ってますな」

**編集おじゃ**「ただ勝ち負けを決めるだけってのもな……。この筐体の豪華さにふさわしく、互いの会社株式九割ぐらい賭けて勝負すンのが礼儀っつーもんだろ!!」

**ちくわ**「きゃ、却下!!（怯）」



無料で箱いっぱいにもらったメダルを、何も考えずひたすらブっこむ極楽物量大作戦！ その場の全員が、遠慮という言葉を忘れた。

怒濤の勢いでメダルを筐体へと流し込む各員。プッシャーの大当たりに近道無しと思いきや、さすがメダルに糸目を付けない戦法は違う！ 純正メダル素人のちくわにも勝機が……。

**ちくわ**「スロットそろえてメダル降りまくりで気分最高っす！」

**おじゃ**「もう既にお前以外全員、確変どころかファンタジックチャンス手前まで来てるんだが……」

**ちくわ**「げッつ!? まだ一時間もたっておりませぬが!?」

**おじゃ**「スロットそろえてチャンスボールをゴロゴロ出してっからな。見ろ、これならジャックポット（以下JP）左うちわも間近ってなもんだハッハア!!」



ボール払い出し口からコロコロと出てくる小玉。メダルの中で一際栄えるその輝き……もちろん、落ちる寸前の方がより美しく見えるのは当然！

**おじゃ**「んで、お前さんの方は調子どうよ？ もう大富豪目前？」

**ちくわ**「……確変直後にメダルが尽きました。開発者様にリアル土下座などしてメダル補給をば」

**おじゃ**「うわ早&下手ッ!!」

**ちくわ**「いいんスよこれからなんだから……って先生ッ!? カメラマンまで参戦させるのは仕事的にどうかと思うのですがッブフ!?」

**おじゃ**「（拳を拭いつつ）勝てば官軍!! 文句はだれにも言わせねえ。金満ロードは修羅の道よ!!」

### メダル投入の嵐、奇跡のJPなるか!?

勝負開始から二時間弱。各員がファンタジックチャンスをたき出し、JPチャンスもかくやというところに迫る傍らで……。

**ちくわ**「や、やりました！ ヘボ小僧な俺もついに二度目のファンタジックチャンスが目前に!!」

**おじゃ**「よっしゃ外すなよ！」





ボールを落とすたびにボールランプが一つ点灯。この二つ点灯している状態はまさに夢一歩手前の証！ あと一つと思えば気合も違う!!

**ちくわ**「うし、三つ目のボール落ちました！ ファンタジックチャンススタートぉおウ!!」

**おじゃ**「ちなみにそろそろ取材時間ギリギリなんで、これがラストチャンスっぺえぞ」

**ちくわ**「マジすか!? ……あ、何かいつの間にか五つの有効ポケット全部制覇してるし!?」

**おじゃ**「何!? そりゃJPチャンスじゃねえか！ 見ろっ、大ボールが厳かに転がってきたァ!!」

**ちくわ**「こりゃ本日初にして超劇的大当たりってな空気ッスね！ さぁ僕らの夢を乗せて回れ回れィ中央抽選機構ゥウ!!」

――コロコロコロ……コトン！

**ちくわ**「……へえ。JP逃しても、100枚とか200枚とか払い出しあるんスね」

**おじゃ**「まぁ、貧乏庶民にゃこれが相応ってことか……（泣）」

**おじゃ**「……っておい、なんかコナミ開発陣の一人がJPチャンスに突入してるぞ」

**ちくわ**「焦ることたぁないッスよ～。挑戦者に花を持たせるって流れが分かるのがコナミさまですよ？」

――コロリ……『コングラッチュレエショオオン!!』

**ちくわ**「……で……？」

**おじゃ**「……おおお前ら接待しろよォオオオオ!!（悶絶）」



中央の抽選機構では、ニクいぐらいに華麗な演出のもとで各員の運命が占われる。他人の抽選は、とりあえず外れろと念じ見守るのが正しい作法。

## FANTASIC JACKPOT!!





音と光の完璧にシンクロした共演の中、一大パレードのごとくメダルが列となってレールを滑り降り注ぐ！ 取材中開発者の方が出したジャックポットの絶景がこれだ。しかもこの直後広報Y氏も続き、なんと二連続JP（本当）!! すごいよコナミ社員！

## from ファンタジスタ

「もっといろんな人にメダルゲームを遊んでもらいたい！」。マイナーな感じを受けるメダルゲームだけに、私たちはいつもこんな思いで新しいゲームを作っています。今回のきらびやかな電飾に彩られたポップな筐体は、夜のパレードをイメージして作り上げました。カップルで、家族で、優雅に一人でジャックポットを目指してぜひプレイしてみてください。そして、今までに無いほどにこだわっているジャックポット演出をぜひ見てください。

（アミューズメント事業本部 プロデューサー 奥秋 政人）

アルカデメダル部

「Fantasic Fever」は高頻度で払い出しも続く上に、何といっても演出が素敵で飽きてるヒマはない！ それに一回のチャンスからいきなりMAX5000枚オーバーのJPが場に降り注ぐ可能性があるってのはアツすぎですよ!! 没入度：★★★★★ 一攫千金度：★★★★☆ 低資金度：★★☆☆☆ 初心者オススメ度：★★★★★

# プライズ・ワンダーランド

**今月はナムコの新作マシン『スウィートランドプラス』を紹介するぞ。さらにプライズ紹介では、カルトな人気を誇る『月姫』のプライズが初登場！**

### アイコンの見方

- **袋タイプ**：中身によって重心が異なるので、注意しよう。
- **ぬいぐるみ**：首などのくびれた箇所が狙いめ。
- **箱タイプ**：側面の穴か、フタの隙間を狙おう。
- **吊り下げ箱タイプ**：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。
- **吊り下げラベルタイプ**：これもラベルを正面から挟むように。
- **吊り下げラベル長細型**：細目なので本体も狙える。わりと簡単。

## ③ 機動戦士ガンダム SEED フリーダムガンダム フルウェポンセット

バンプレスト・6月下旬登場・1種

**宇宙を駆ける自由の翼**

先月紹介したストライクガンダムに続き、「SEED」の新ガンダム、フリーダムガンダムのフルウェポンセットが早くも登場！　放射状に開いた独特の翼をはじめ、設定にあるさまざまな形態を再現可能という逸品だ。



## ① 機動戦士ガンダム ウェザリング&ライトフィギュア ～畏怖！ジオンの武人編～

バンプレスト・6月下旬登場・3種

ウェザリング（汚し塗装）と発光ダイオードで再現されたモノアイが特徴のリアルフィギュア。ランバ・ラルのグフと黒い三連星のドムに加え、『ギレンの野望』などでおなじみのドズル専用ザクⅡという熱いラインナップは必見！

**漢たちの魂ここにあり！**



## ④ ギャラクシーエンジェル 描き起こし扇子

バンプレスト・6月中旬登場・4種

銀河を舞う五人の天使、キュートなエンジェル隊のメンバーの扇子が華麗に登場。このプライズのために描き起こされた魅惑のイラストで、ファンも大満足！




**暑い夏もこれでゴクラク!?**

## ② ルパン三世 DX オンザステップフィギュア

バンプレスト・6月中旬登場・2種



**ぜひとも二つ並べたい！**

約20センチというビッグサイズと精巧なつくりが好評のDXシリーズ最新作は、階段で向きあうルパンと不二子を立体化。階段の最上段には、携帯電話やペンといった小物を入れることができるぞ。

## 進化を重ねる定番マシン！ Sweet Land スウィートランドプラス

約20年前に登場して以来、今もなお全国のゲーマーの腕と舌を楽しませてくれている、ナムコの『スウィートランド』シリーズ。その最新作が五月より好評稼動中ということは皆さんご存知かな？　今月はそんな噂のニューマシンを調査すべく、横浜にある「ナムコ未来研究所」へお邪魔してきたぞ。これから末永くお世話になるであろう『スウィートランドプラス』ならではの機能を、とくとご覧あれ！



**ルーレットが当たると チャンス到来!!**



ルーレットが当たった瞬間、左右のウィングが動き始めた！

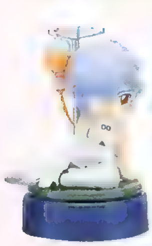
景品が左右に落ちないようしっかりサポートしてくれるぞ。このチャンスを逃す手はない!!




『スウィートランド』最大の特徴は、コンパネ部分中央に付いたルーレット。お金を投入すると回転し、一定時間後に自動的に止まるぞ。見事「あたり」に止まると……。

## 8 新世紀エヴァンゲリオン ボトルキャップフィギュア
セガ・6月下旬登場・5種

### 第1話の情景が蘇る……



今月の「エヴァ」プライズは、コレクター魂をそそられること間違いなしのボトルキャップ。格納庫内の初号機やサキエルなど、アニメの第1話をモチーフに構成されているぞ。モデルデザインは「女神さま」のミニフィギュアでおなじみの藤田幸久氏だ。



## 5 月姫ぬいぐるみ コレクション
ソルインターナショナル・6月登場・5種

この秋TVアニメ化も決まった大人気同人ソフト『月姫』のぬいぐるみ。「アルクェイド」や「シエル先輩」はもちろん、新春に発売された格闘ゲーム『メルティブラッド』から「ヴァンパイアハンター・シオン」も参戦！　『月姫』プライズは今後も企画中とのことなので要チェックだ。



### 戦闘終了、帰還します……



## 9 頭文字D パーツコレクション
セガ・6月下旬・2種



「ハチロク」と「FD」の精巧なカーフィギュア。ホイールやリアスポなどを自由にチェンジし、自分だけのオリジナルマシンを作成できるのだ。あなたのハチロクのボンネットは黒？　白？

### プロジェクトDの両エースそろい踏み！

## 6 北斗の拳 コレクションフィギュア ～南斗五車星編～
セガ・6月上旬登場・5種

雲のジュウザ、山のフドウ、海のリハク、炎のシュレン、そして風のヒューイ……。南斗聖拳最後の将に仕える五人の漢たちが勢ぞろい。原型はもちろん天下の「海洋堂」だ。



### 南斗五車星集結！

## 10 西部警察 携帯ストラップ
セガ・6月下旬登場・4種



### これであなたも大門軍団！

日本の……いや、世界のテレビ史上もっとも熱い刑事ドラマ「西部警察」のストラップが登場！　「木暮課長」に「大門団長」、そして「ハト」。三人のシルエットをデザインしたストラップと、それぞれの愛車のミニフィギュアがセットになっている。

## 7 必殺仕事人 扇子
セガ・6月中旬登場・3種



中村主水ら仕事人たちをプリントした渋い扇子。朱、紫、藍と純和風カラーで統一されており、とても趣のあるデザインに仕上がっているぞ。

### 思わず身震いする戦慄のデザイン！

## 今月のプレゼント

今月も各メーカーさんから大量のプレゼントをゲット！　ご希望の方は198ページの読者プレゼントコーナーを見てね～。

1. ギャラクシーエンジェル　描き起こし扇子　4本セットで3名様
2. 機動戦士ガンダム SEED フリーダムガンダム フルウェポンセット　3名様
3. ルパン三世 DX オンザステップフィギュア　2体セットで3名様
4. 北斗の拳 コレクションフィギュア ～南斗五車星編～　5体セットで3名様
5. 西部警察 携帯ストラップ　4個セットで3名様

### 取り方のコツは？

普通、すくった景品は、上段のテーブルが伸びきったときにスキマをねらって落とすもの。しかし、実際には上段テーブルに乗っている景品をねらって落としたほうが効率がいいのだ。落とした景品は上段テーブルを転がり、下段のテーブルに落ち、運がいいとそのまま落し口に入ることもあるので、オススメだぞ！

### 取りやすい状況を維持する 三つの仕掛け



①通称"ヨセちゃうプレート"が、景品の片寄りを解消！　これにより、常に景品がターンテーブルの中央に。

②この隠れたセンサーが、景品の残量をチェックしている。

③そして自動補充装置が景品を補充しているシーン。これらの仕掛けにより、常に快適な状態が保たれるぞ。

# コスプレプレイスタイル Vol.38

担当・中里毅(SKP)
協力・(株)コスパ

今回も前回に引き続き「コスプレ写真の撮り方講座」を掲載。前号では、屋内での撮影法を題材にしましたが、今回はその屋外編です。それでは参りましょう。

## 撮影テクニック"屋外編"

### ① 構図

さてさて、一生懸命作ったりそろえたりした衣装も、写真がイマイチだと掲載率も下がってしまうものです。そこで、前号からの写真講座を参考に、「きれい」な写真を撮ってドンドン採用されちゃってください。それでは、屋外で撮影する際の注意点として、まずは『構図』を取り上げます。

実は構図は内外関係なく写真の大きな「要素」なのですが、屋内とは違い、さまざまなものが背景に写り込む屋外では、ちょっと気を使うだけで、がらりと写真の出来が変わってきます。

例えば、背景に壁や建物、植え込みなど平面的なものを使う場合、背景に対して平行ではなく、多少斜めの立ち位置で撮影すると、画面に奥行きと立体感が出て、被写体の存在感が増します(**写真1、2**)。

また、鏡のようなガラスなどを背景にして撮影する場合、正面から撮影すると、みごとに自分も「写って」しまったりするので要注意です(**写真3**)。

ファインダーで中心の人物だけを見るのではなく、周りにも気を配って構図を決めるのが大切です(**写真4**)。さらに、広い外では、あまり周囲に空きを作ってしまうと寂しい感じになったり、余計なものが写り込んだりしてしまったりしてしまうので注意が必要です(**写真5、6**)。

背景を生かしたい場合でも、コスプレ写真(ポートレイト)の場合「主人公」はあくまで人間。背景は「背景」ということを念頭に置いて、構図を決めましょう(**写真7**)。

さらに絞りを使ったりして、背景だけをぼかしたりすれば見栄えのいいコスプレ写真が撮れると思いますよ。

### ② 明るさ

外の光は屋内よりも強いので、太陽の位置(曇りでも)に注意しましょう。逆光で撮影すると、人物が暗くなり、写真が台無しになります(**写真8**)。

こういった場合はレフ板(白い板で太陽光を柔らかく反射し、正面から被写体を照らす物)などを利用して明るく撮影する方法が一般的です(**写真9**)。

レフ板自体も安価ですが、代用品として、A3くらいの白い紙でも、顔を照らす程度なら問題なく使用できるので、試してみてください。



壁と平行になって撮影しています。これだと、あまり人物にインパクトが無くなり、屋外で撮影しているという感じがしません。



1と同じ場所ですが、壁に対してカメラマンが少し斜めに立っただけで、人物の存在感がぐっと上がります。背景は重要です。



ガラスを背景にした場合、カメラマンが背景と平行に立つと、カメラマンも写ってしまいカッコ悪い写真になってしまいます。



背後が壁などではない場合、さらにいろいろなものが写ってしまいがちです。そういった部分にも注意して撮影しましょう。



左右が空いて人物も小さくなっています。これでは見栄えが悪いです。



こちらは右に寄りすぎています。この場合はタテ位置で撮りましょう。



主人公と背景の役割をしっかり考えて構図を決めましょう。写真のように、背景が強い場合は、場所を変えてみましょう。



逆光で撮影すると、被写体が暗くなってしまいます。これではせっかく撮った写真も台無しになってしまいますね。



同じく逆光での撮影で、こちらはレフ板を使用。被写体も明るく写っています。2枚の写真を見比べればその差は歴然ですね。

次に、太陽光がレンズに入るとフレアを起こします(写真10)。これを効果的に使う方法もありますが、コスプレ写真は基本的に被写体重視。太陽光が直接入らないように気を付けましょう。

また、順光で撮影しても、日中の強い日差しでは、光が強すぎて陰影が強過ぎたり、被写体の顔が「まぶし〜」って顔になるので注意です(写真11)。なるべく、直射日光が当たらない場所で撮影しましょう(写真12)。

捕捉として、順光撮影時、自分の「影」が被写体にかぶらないように注意しましょう。



10 フレアが起きている写真です。効果的に使うテクニックも存在しますが、フレアが顔にかかってしまっていたりすると



11 光が強すぎると、被写体の顔に光が当たり過ぎて、いい顔で撮影できません。光量の調節は、外での必須条件と言えるでしょう。



12 捕捉ですが、明るい光の入るところで、さらに光を強くしてしまうと、白っぽい服の場合、背景と混ざってしまうので注意。

## 番外 撮影時に気を付けること

さて、屋内・屋外問わず気を付けなければならないこともあります。

まず、撮影する場所です。撮影する際は、ルールを守り、周りの迷惑にならないようにしましょう。

そして、撮影という部分とは外れますが、コスプレイヤーさんにとって一番イヤな『盗撮』です。スカート丈の短い衣装は標的になりやすく、十分注意が必要です。イベントなどで嫌な思いをされた方もいらっしゃると思いますが、そういう『盗撮』に対しては、スカートの中にスパッツやブルマなどを身に付け、対策を取りましょう。上半身が薄着の場合は、下着の上に一枚着ておくといいです。撮影する側のマナーが悪いという部分がありますが、そういった対策も考えつつ、楽しいイベント、楽しいコスプレを目指していきましょう。イベントは楽しいことが一番重要ですからね。

## 4 まとめ

野外撮影の際はまだまだ多くの注意点がありますが、今回の注意点を意識するだけでかなりの変化があると思います。

背景の色合いが、大きく写真を左右してしまう点や、天気によって明るい写真にも暗い写真にもなってしまうという点など、注意点を挙げたらきりがないような気もしてきました(笑)。

イベントなどでは、どうしても好みの背景で撮影できない場合も多いですが、被写体に、影やほかの人がかぶらないように、ほんのすこし構図を工夫するだけで、本当にいい写真に仕上がりますので、トライしてじゃんじゃん投稿してくださいね。





コスパオフィシャルコスプレイヤー
コスプレネーム　水來 海音(みずゆきみおと)
今回のコスプレ：D.C.〜ダ・カーポ〜天枷美春
好きなコスプレ：制服モノ。中でも中でも原作が大好きな十二国記の中嶋陽子ちゃんがお気に入り。そのほか、シスプリの千影ちゃんとかが好きです。
一言：学校が忙しかったのですが、先日やっとインターネットに復帰しました。ホームページがあるので、ぜひ一度ご覧くださいませ☆
White Shell■http://www.kucchanet.com/

## 5 次回予告

さて次回は、撮影講座から一歩進んで「アルカディア的投稿講座」を掲載します。

自慢の写真を当コーナーへ投稿するまでの流れと、多数ある注意事項を紹介します。もちろん通常のノンジャンルのコスプレ投稿、今までの募集事項は引き続き募集中です。

どんどん掲載していきますので、皆様さまからの熱いコスプレ写真の投稿を、お待ちしております!!

### 投稿&お手紙大募集

電影心象スケッチブック

# 筐体百景

## 夏の気配

部屋の外に一歩、踏み出すと、
久しく忘れかけていた大気の熱か、身体を包む

つい昨日まで、襟元にマフラーを
巻いていたような気もするのだが……。
肌にまとわりつく空気の感触が、
いつかおとずれた、季節の移ろいを実感させてくれる

今年もまた、心待ちにしていたあの季節がめぐって来た
おもむろに白い雲を見上げれば、
待ちわびた筐体を目にしていた

冷たいアイスバーを手にしながら、
優雅にギャラリーをするものいいだろう、
それとも、真っ先に筐体にコインを入れて、
汗ばむ指でレバーを手繰ってみようか。

梅雨の出口は、もう遠くない
さて、今年はどのような冒険が待ってるだろう。
夏が、来る。
たれよりも熱い、心躍らす夏か

TEXT 田渕健康




■取材地／東京・森下

**告知** このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで、

『新豪血寺一族 闘婚～Matrimelee～』ファンページ

どんなに道は険しくとも、「闘婚」しながら歩こうぜ！

# 闘婚伝説

ついに闘魂伝説ファイナル！　このページに関与した皆様に感謝を込めて、全員豪血寺一族入りの刑！




（神奈川県　えみ君）
☆えみ描き下ろしポスター…

今月のさらし者




（東京都　ゲコゲさとる・君）
☆10年以内に、ゲコゲ君宅へ一族・…




（徳島県　伊吹猫太郎さん）
☆あったか～いオーラが出てるイラスト。…説は滅ぼうとも、シシー人気は終わらんさ!!



（埼玉県　でぱいそ君）
☆自棄を注すフリをして空を見上げよう…青空に豪血寺の顔が浮かんでいるかも…




（神奈川県　CN8君）
☆カエル型エイリアンを使うプリン…アリなんだけど…




（鹿児島県　HEELさん）
☆男装少女保護法案が成立してほしいと思う今日このごろ…光吉人気も「こりゃキテルな」というほど盛り上がったね…




（山形県　ウルフ君）
☆暴走しまくりの魔ボルテージが文ちゃん…ロウ人形にしたいほど…




（石川県　けふかさん）
☆活きのよさが真太郎君の魅力…はニヤけ顔が素敵です…




☆いぢめと非行のギリギリの…はたかが…




（愛知県　…丸さん）
☆ある意味、これはこれで成功…血寺道とはキテる先にある…



（…県　シャア・カワイコブルさん）
☆PANCHIRAでK点を超えてしまったクララ。…




（…県　ベンティーチャさん）
☆何だかんだで似合いの二人、というか…血寺の一族は一般人と…ないが(笑)



（千葉県　…テロのあぼさん）
☆リンを負かしたときの…




（愛知県　…さん）
☆総合的に、真太郎など若年キャラの投稿が多かったよ～。



歌っちゃってジグザグ

よお、ラスト文ちゃんだ！　今回の歌も渋いぜ。CD買っておウチで歌ってくれよな！

## 青春の格ゲー
ザ・ゲーマーズ

闘婚 サウンドトラック好評販売中！

新豪血寺一族 闘婚～Matrimelee～＜オリジナルサウンドトラック＞
●定価2,000円
(送料・消費税・代引き手数料込み)※通信販売のみ
ノイズファクトリーHP：
http://www.noise.co.jp/index.shtml

「闘婚」のBGMをすべて収録したサウンドトラック。ノイズファクトリーのHPから購入できる。ゲーム中未収録のボーナストラック4曲も入って、絶賛発売中。店頭では買えない…

「闘魂とは、出直しの連続なり」闘婚伝説第一部 完結！

# A・Fro ARCADIA FRONTIERS

**待ち受け画像投稿募集中！**

皆さまのイラストがアルカディアのサイトでダウンロード可能な、携帯電話の待ち受け画像になります。ダウンロード専用の投稿作品は、縦130mm×横120mmの比率＆72dpiの解像度で、どしどしご応募ください！

**アフロCMYK**

もうすぐ今年の折り返し地点になろうかという季節ですが、皆さまのアーケードゲームライフはどうですか？ 良いことがあった君も、バッドを出したあなたも読者投稿コーナー「アルカディア フロンティアーズ」を読んで、2003年中盤戦を頑張る気持ちを充電してみましょう。

田渕健康：P161（グレースケール）／P163（MMターボ）／P164-165（歳時記）、福田サクテル：P158-159（CMYK）／P160（バラエティCMYK）、カイゼルちくわ：P162-163（大瀑布）

**今月の一枚**



Ⓗ（東京都　鈴木トモヒロ君）eb!




（埼玉県　タピオカ君）
☆レイ・フェイといえば変幻自在にダンスウィズ悪魔ならぬ仏。「デュラル・メイ・クライ」っつー感じですか。

## あのコーナーは今……
## A-Fro ロリティカ同盟

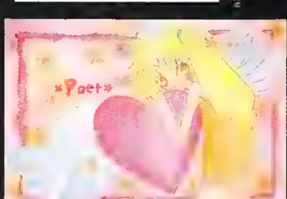
かつてA-Froを賑わせた投稿コーナーをルックバック。アーケードの美少女たちを集めた花園ロリティカ同盟……。実はまだ続いているんですけどね（笑）。



（大阪府　ネミさん）
Ⓗブルマー、金髪、12歳。しかし性格は極悪だっつ。ロリティカ同盟的には超OK。




（岐阜県　ヒイラギナツさん）
☆なーんかキッドナッパーみたいに見えるぞ（笑）。




（神奈川県　杉崎佑さん）
☆ポエットはこの先ずっとロリティカ同盟の常連なんじゃろうか？ 成長希望。



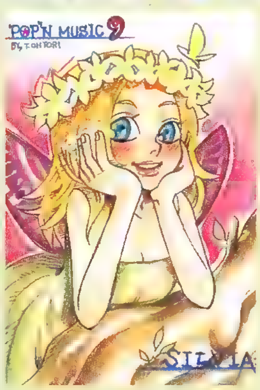

（栃木県　霧嶋瑠理さん）
Ⓗ万有引力発見や必殺技のきっかけに……リンゴってすげえ。シッポってすげえ。3歳って（以下略）。



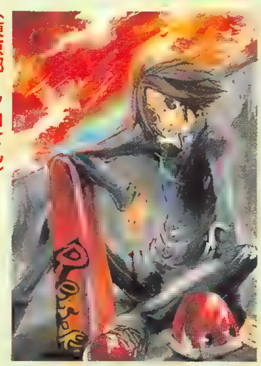
（宮崎県　ひじきみかさん）
☆ギタドラの投稿も順調に増えてますっ。ゲームにマッチした雰囲気がいいですね～。



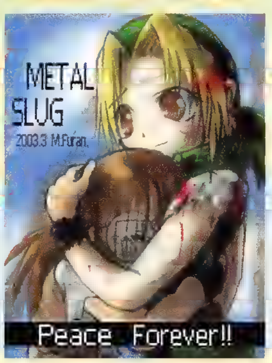
（東京都　y2さん）
Ⓗ『アヴァロンの鍵』のプレイヤーの呼称は、やっぱりアヴァリストなんでしょうか。




（大阪府　大鳥タロウさん）
☆力強い線と色調が、バイタリティを感じさせる一枚。サプリメントより効きました。



（東京都　クロさん）
☆夕焼けにはメット学生がよく映える。こちらの気持ちも若やぐわー。




（静岡県　ふーらん木犀さん）
Ⓗゲームの中にも命はあるのか。生命とは、戦いとは何だ？ 考えることから始まる。



（青森県　結城真実さん）
☆人でもサイキッカーでもなく……。この地上において、すでに天使のような人だったよね。



（東京都　蔭山志郎さん）
☆家庭用で練習したら、やっぱりゲームセンターでハイスコア試したくなるっしょ！

**A-Fro ひみつ情報** 作品のコメントにⒽマークが付いている投稿者は、ホームページをお持ちという印です。ARCADIAMAGAZINE.com内の「投稿者リンクコーナー」で確認できるので、ぜひ一度アルカディアサイトにお越しください。→http://www.arcadiamagazine.com　なお、特に素晴らしいと担当が判断した作品には、オリジナルQUOカード当選の証eb！マークが付きますよ。

## 梅雨特集
# げるせん雨やどり

目には目を、歯には歯を、湿気には湿気を、という戦国伝承にのっとり、A-Froでもじめじめイラスト特集を組んでみたいのです。




MKネタが少ないと以前聞きましたが、新作が家庭用オンリーなのでしょうがないのです…。

(山形県　モータリアン白[illegible])
☆5秒に一度デスレイン。
だれか版権を買い取って、アーケードで[illegible]



([illegible]　ウタ・エイリさん)
☆ヒー[illegible]?(笑)練乳の雨っつーことで。



(大阪府　Ri[illegible]さん)
☆[illegible]さんの曲だと画面の[illegible]ね―




(福島県　華月留来さん)
☆てるてる[illegible]一つにも、Devilメンバーの個[illegible]が出てるっすね。



(大阪府　[illegible]玉うるるさん)
☆マジで[illegible]ですか。長靴とウサミ[illegible]を着れ[illegible]れ[illegible]になれるんですよ



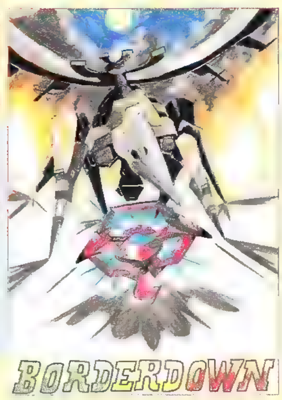

(大阪府　YU[illegible])
☆梅雨[illegible]楽し[illegible]




(千葉県　鳶君)
Ⓗあんたも豪血寺の連中に負けてねえよ、つーか豪血寺の一族だろ、本当は！




(神奈川県　磯崎やっちまった…聖君)
☆彼女にLABが届かナイア。
でも、明日を信じるッチ。




(千葉県　寵crown君)
☆ファーストアプローチの異形っぷりは一見の価値ありよ。はかない人生、浮いて沈んで進みましょ。



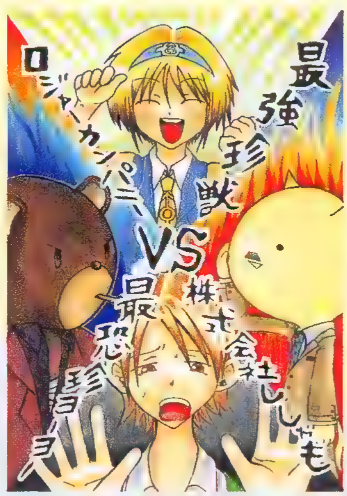

(福岡県　真崎リクさん)
☆強制気合い注入兵器×2!! 奮い立たずにいられねえ！挑発されるまでもなく、ブッ込んでGO！




(大分県　ヤスミンさん)
☆凄まじくハイパーでセンシティブ、キラキラとしたモノが伝わってくるね。



(群馬県　ヨウタ君)
Ⓗなぜこの武具と自分の間に引力が働いたのか。魔剣の導きだとしたら？




(千葉県　爆談テロのあば&あぼさんの合作)
☆2フレーム&あともう三センチで破綻しそうな企業。嗚呼。ヒゲはやめい、ヒゲは。




(神奈川県　イズミモチョさん)
☆バス停にロッマーンスがあるのはポップンの宿命なのかー。ひそかにバッグが特典だ(笑)。

**A-Fro ひみつ情報** 夏といえば思い出す、水着だけを思い出す。というわけで、次々号のテーマは「夏っぽいもの」に決定(アバウト)。まあ、夏から連想されるイメージとアーケードゲームをうまく絡めていただけるとうれしいです。さらにその次の号では、A-Fro塾名物企画バトル第三弾が唐突に始まります。詳しい内容は、164ページ「歳時記」のA-Froひみつ情報を読んでくださいね。

# SNK&カプコン特集
# 格闘ゲームのススメ

闘劇のテンションが波及したのか、格闘ゲームの投稿作品が激増！　力作ぞろいゆえ、ガッツリ特集してみました!!



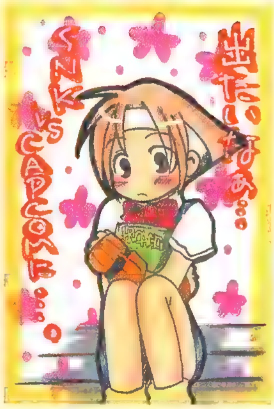
**（東京都　ＲＩＫＩ君）**
☆器大きいというか、決して無視できない方々。すごくいい表情してるから、幸せになってほしいの。



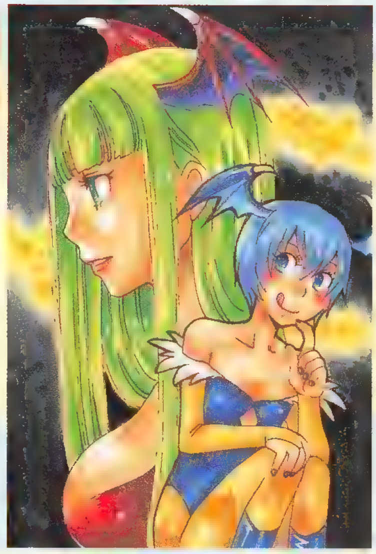

**（福岡県　武術師某さん）**
☆笑い顔の手配書ってレアですよね。捕まるわけがないという自信の表れなんでしょう、きっと。



**（秋田県　比良坂黄泉さん）**
☆今月の月華。カオスにも馴染むと思うんですけどね。



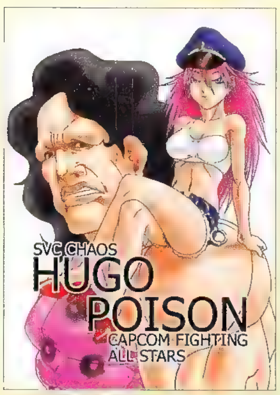

**（京都府　むき えびこさん）**
☆アースクェイクやヒューゴーの対抗馬にボーマンとか⁉　次こそひなたちゃんの出番でしょ。



**（愛媛県　蜂子さん）**
☆カオスといえばアナタっ、ダークストーカーズの出番じゃないのさっ。リリスのみ出場で、下克上なるか？



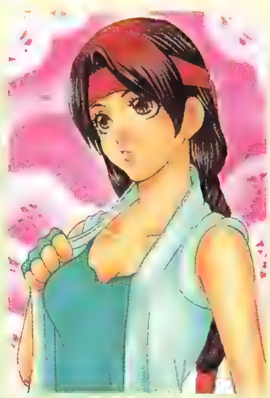
**（北海道　曖昧模糊さん）**
☆マヴカプオリジナルのメンバーも実力派ぞろい。出場希望者は多いそう。




**（神奈川県　ZYA君）**
☆同じ人類とは思えない2ショット。ヒューゴーにパイルダーオンっつー感じだろうか。




**（熊本県　エレ金哲君）**
☆ハマり過ぎだろ……。早くも来月開催のシケギャグ闘劇は波乱の予感。



**（福岡県　霧島翔さん）**
☆龍虎の拳シリーズで対戦大会というのもオツかもしれないっチ。

## 超！アレンジ道場
あのコーナーは今……2

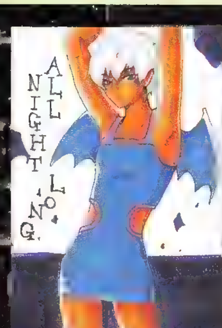
ゲームキャラを自在にアレンジできる道場の中の道場、それが「アレンジ道場」！　こちらもまだ終わってない。




**（東京都　[illegible]さん）**
☆片岡さん[illegible]



**（福岡県　[illegible]さん）**
☆ヤイナも[illegible]ね、いい素材ッ。




**（神奈川県　マリ夫さん）**
☆「セクシーアレンジ[illegible]」と[illegible]名を改名したいかとうか。




**（愛知県　みなぎゆうさん）**
☆[illegible]的なキャラを[illegible]描いてみるのもアレンジかと。

**A-Fro ひみつ情報**
あみだくじで企画バトル「麻雀 VS. クイズ VS. パズル」のクイズ担当になったサクテルです。でも、クイズゲームはよく遊びましたよ。『キース&ルーシー』『すくすく犬福』なんか、解答をメモってたくらいハマったね。近作の「クイズマジックアカデミー」をはじめ、なんだかクイズづいてるアーケード業界。これは企画バトルの勝利間違い無し？　う～ん、負けでいいや(笑)。

# アフログレースケール。

**ゲーセン大好きっ子全員強制集合！　激動の21世紀を駆け抜けているような気もする読者諸氏の心のともしび、「アフログレースケール」のお時間がやってまいりました。あなたのゲーセンライフにおける何らかの養分になればこれ幸い、なページであります。**




**(三重県　ミスターうどん)**

## 離別、そして得るもの

アルカディアのアンケートハガキの項目で「ゲーセンで知り合った友人はいますか？」という質問があったと思う。実際、私もゲーセンのおかげでできた友人は多いし、それは非常に幸運なことだったと思っている。

しかし、忘れてはいけないのは「出会いがあればまた別れもある」ということだ。

昨年、大学近くのゲーセンで一人の友人ができた。自分と同じくシューティングを専門にプレイする人で、『斑鳩』や『シルバーガン』の話題で盛り上がり、お互いに攻略情報やコツなどを教え合ったりした。それまで自分の周りにはシューティングをプレイしている友人がいなかっただけに、大変うれしかった。

だが、彼は去年の時点で大学の4回生で、もう地元へと帰ってしまった。それ以来、会っていない。彼にちゃんと別れのあいさつができなかったことは、いまだに残念でならない。

ゲーセンでの交友関係は年齢や性別を問わない。それだけに友人ができやすい環境だが、大学進学や就職などの突発的な別れがあることもまた事実だ。

それだけに、ゲーセンでできた友人だからこそ、交友関係は大切にしたいものだ。会えなくなって残念だ、と思えるような友人に何人出会えるかは分からないのだから。

**(京都府　しゅまごら男君)**

☆一期一会に近いゲーセンの人間関係の中にも、幾重の偶然が積み重なって、良き友を得る機会もあるでしょう。願わくばゲーセンに足を運ぶ多くの人が、記憶に残る"出会い"をしてほしいものです。

## クリエイティブのハイエンドへと

数年前に"こち亀"でゲーセンの話が描かれた時、『漫才師ゲーム』というのが登場していた。当時は「漫画ならではだなあ」と思って読み流したが、まさにそれを実現した『ナイス☆ツッコミ』が制作されたときには驚いた。

冗談としか思えない題材でもゲームとして成立させてしまう、ナムコのその創造性はやはりすごい。

近ごろのナムコの作品は、こうした奇抜なものが多いと思う。声優シミュレーションの『アフレコ！』、食玩との連動企画の『チョコベーダー』、そしてカードセーブ式育成ゲームの『ドラゴンクロニクル』などなど……、既存のジャンルに分別し難い独創作が目白押しである。

前例無きタイプの作品は、出すには大きな勇気を伴う。それをこうもやってのけるナムコの度胸には敬服してしまう（特に『ナイス☆ツッコミ』関係者の方々には、最高の敬意を表したい）。

思えば、物珍しいゲーム（多くは専用筐体）を見かけると、それはナムコ作品であることがほとんどである。我々ユーザーも、ゲームの印象やプレイ感覚から、何となく『ナムコ製』であることを感じ取ってしまう。

一種のイメージみたいなものもあるかと思うが、何より他社がそういった"とんでもない"ゲームの制作に着手していないことが大きい。

通常ならば企画段階で笑い飛ばされそうなものでも、ナムコは堂々とゲーム化している。こういう冒険心もさることながら、それをちゃんと遊べるゲームに仕上げるところはさすがだと思う。"遊びをクリエイトする"という触れ込みは確かに伊達ではない。

近年におけるビデオゲーム発表タイトル数の減少など、それはもちろん寂しいことではあるが、ゲームの制作自体は精力的に取り組んでいるし、"今までに無かったもの"を作ろうという意志も感じられる。最近では、ナムコはどの時代においても先に立って新境地を開くメーカーなのではないか、と思うようになってきた。

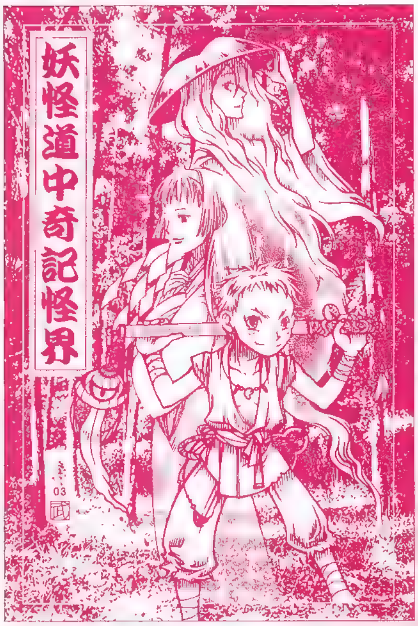
私も旧来のユーザーだけに、"昔ながらのナムコのイメージ"というものを抱いている。しかし、どうもそれに捕らわれすぎて、「ナムコは昔と変わってしまった」という気持ちばかりが先行する節があった。

裏を返せば、長くナムコを愛してきた証かもしれないが、そのために今現在を素直に見られないようでは駄目であった。その色眼鏡にも気付いたことであるし、今後は改めて、時代の先駆者としてのナムコを見ていきたいと思う。

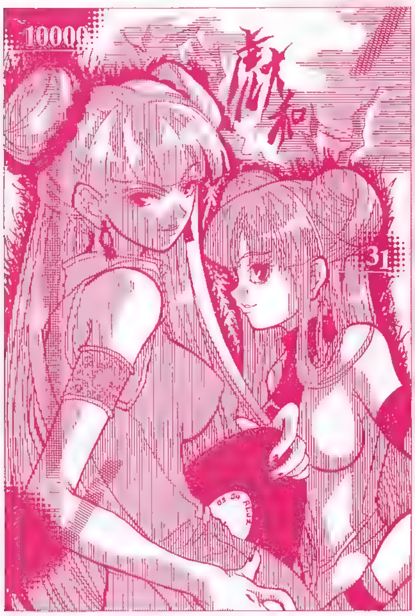
**(滋賀県　大聖リース君)**

☆これからも、ナムコには遠慮無しにゲームセンターのフロンティアを切り拓いていってほしいもの。「奴の通った後は既成概念の残骸しか残らない！」ぐらいに、常に変化と進化を繰り返してほしいものでありますな。ほかにも、セガやコナミも最近は既成概念に捕らわれないタイトルを多数発表していることだし、今後が楽しみです！

当コーナーでは、読者諸氏がメーカーさんに抱いている感想や、期待する今後の方針などを広く募集しております。個人的応援でもちょっとした提案でもオッケーなので、何かご意見お持ちの方は、この際どんどん発言をば！




**(福岡県　武術師某さん)**
☆ぬうう！　たろすけが小粋過ぎるわよ！
実現したら面白そうなタイトルですな。




**(鹿児島県　卯月あるみさん)**
☆1万程度のビートじゃ足りない。
綺羅星越えて、熱く、吠えろ。



**(新潟県　小猫屋本舗君)**
☆A-Fro読者なら、絶対気に入る世界観だと思うのです。後はバランス調整命！

**A-Fro ひみつ情報**　最近になって投稿企画など激連打しておりますA-Froですが、正直季節ネタだけでは寂しくもあり寂しくもなしといった具合なのが困りもの。そこでちょいと投稿作品のハガキ裏などから企画の案を頂いてみるのがよいだろう、と。ど〜れぃ？　「獣ッ子特集をやってください。」……だれとはあえて言わないので、胸が痛んだそこのチミは猛省しつつ獣ッ子投稿月間10枚の刑な。解決ッ！

# A-Fro漫画道場 雨乞い祈祷祭

梅雨に自然の恵み多かれーイ!! と祈りを込めつつ、独念渦巻くマンガ作品を1ページ丸々使って呪的配置してみまちた。




(京都府　劇団もんてかるろ君)
☆……失礼、ちょっと遠くへ行きたくなった……。
なぜ、どうして突然ドラ　ンボールなのさァアアア!?




(東京都　村上矛智君)
☆どのへんで支払いが助かるのやらと、国連軍相手に問い詰めたいところ。



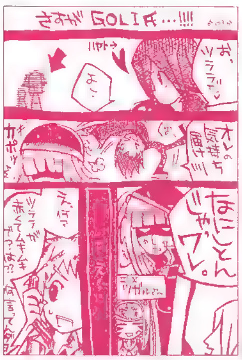

(愛知県　そたい君)
☆ちと寒過ぎる気がしたので、小さーく掲載してみたり。

## アルカディア大瀑布

春も終わり、夏を迎えんとするこの季節。体が湿気で程よくカビルンルン状態なアナタ！ モノクロお笑い空間「アルカディア大瀑布」でストレスシュートと洒落込むが吉デス。




(神奈川県　笠原理緒さん) H



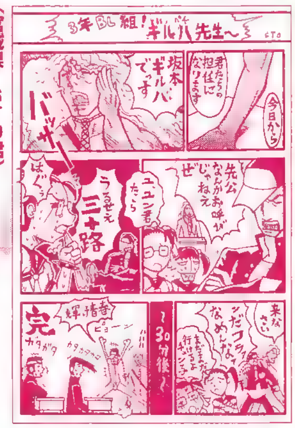

(石川県　けふかさん)
☆うむ、鮮やかな赤で見分けもつくってもんだネ。とりあえず南無。



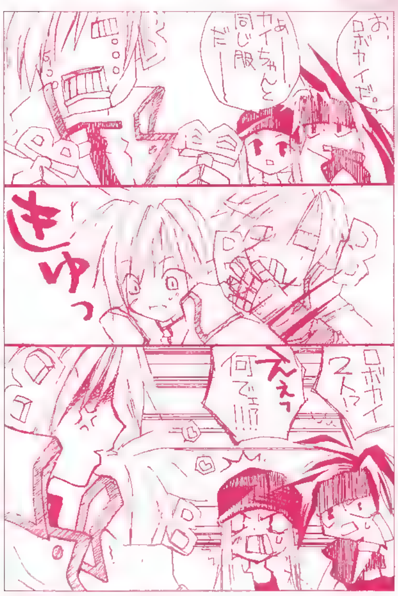
(東京都　夏目リョウさん)
☆これぞメリケン着ぐるみ忍術！
確かにハイテンションではあるな。




(三重県　茜己マリコさん)
☆ラスト2コマが夢に出ました(実話)、怖ッ!!
ジズの顔とか見せられる前に、放送禁止の方針で




(宮城県　STO君)
H 問答無用で、君ら腐ったミカン。
青春の赤と青が、日陰もんの目には眩しすぎらァ！




(兵庫県　ナナミ藍さん)
☆ロボカイはネタにしやすい模様で、投稿多し！
A-Froナイス∴ロボ戦線に電撃的新星誕生ーッ!!




(埼玉県　うようよさん)
☆偽るも何もアンタ……(汗)。
ロボってどうして皆こうなのかしら。




(長野県　アキヲさん)
☆(観察)……ぬぅ、そっくし!?
ちなみに64のはシルバーガン似さ。




(山形県　ウルフ君)
☆喜ぼうよ！　出てないよりはマシだって!!
いやまぁ、指差して笑ってやりますがね普通。

**A-Fro ひみつ情報** 最近急増の初投稿って人のため、ちと分かりにくいA-Fro掲載サイクルの説明ッ!!　作品は基本的には二、三カ月後に載るかもと思ってくれてよし。つまりこの7月号掲載の締め切りまでに届いた作品は、9月号で掲載される可能性かあるワケだ　無論9月号に載らなくてもその先の号で採用されることも！「先月力作送ったのに〜」とか言ってスネないで、気長に待てーぃ！

# MMターボ 無理想 無解決

アンケートハガキから、読者諸氏の日常を鋭く抉り出すMMTここに推参！「現在、新日本プロレスを席巻中の魔界倶楽部ですが、壊滅後は大魔界倶楽部として復活しますか？」などというアブソリュート・ゼロな自作自演を繰り出しつつ今月もンゴー!!

e'MALLが近くに無いということは、普段から引きこもりがちな私に遠出をさせようとするための、コナミとゲームセンターが手取り足取り協力して仕組んだ作戦でしょうか。旅はいいね。
**（和歌山県　静華さん）**
☆そこまでバレちまっているんじゃあ……俺の出る幕はねえな。ゲフッ！

ロボカイを使っていると、無性に『ナイス☆ツッコミ』がやりたくなるのは私だけでしょうか。
**（長野県　セキ止めエイリアン君）**
☆その気持ち、分からないでもない。

5月号の「ジャンク新聞」の日付とNo.が先月号のままま！　めざといことに気付く自分が悲しい……。
**（福島県　ジャンクファン君）**
☆連載モノはときどき、No表記が先月と変わってないことがあるので、注意して見てみるといいだろう（よくないって！）。

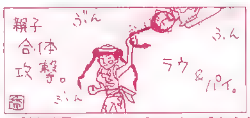
ジャイケル・マクソン氏（仮名）は、ブリジットちゃんのことをどう思ってますか？
**（滋賀県　綾原寺藤章君）**
☆一介のライターの肩にはヘヴィ過ぎる質問をよこさないように。ふんとにもう。

格闘超人vs.ホニャララって出ませんか？　そうですか。
**（佐賀県　久遠るう君）**
☆MSの方にこっそり聞いてよね！

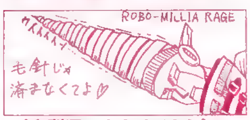
この前、パニシのネタで載ったのを知り合いに見せたら1冊のアメコミを渡された。「ただのスパイダーマンじゃん」と、中を見ると……ニック生き返ってるー!!　なんでもいろいろあって生き返ったらしい。よかったね、パニシ。でもまだ追われてる。
**（兵庫県　エスクーシュ君）**
☆ドラゴンボールが無くても何とかなってしまうのがアメコミのドすげえところだ。復活ついでに、ゲームの続編も何とかひとつ。



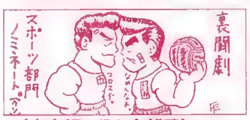
**↑（福岡県　熊丸君）**
☆嗚呼、不信感だけが地球を覆う。



**↑（長野県　シャア・カワイコブルさん）**
☆遠心力で敵を撃て（orリングアウト）。

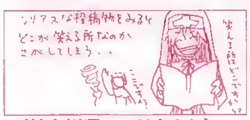


**↑（山梨県　カカリアさん）**
☆ムーンアタックとか打ちそうではある。

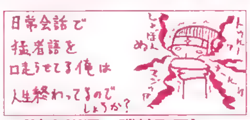


**↑（東京都　F.F太郎君）**
☆直球勝負で武ッ鼓魅4649。

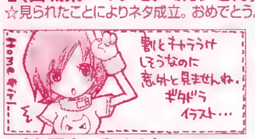

**↑（宮城県　トウドウヒナタさん）**
☆後悔する前にレッツムーヴ!!


**↑（神奈川県　マリ夫さん）**
☆ちょ、ちょっとアナタ！　失礼しちゃうわ！


**↑（宮城県　マツモトミカンさん）**
☆見られたことによりネタ成立。おめでとう。



**↑（神奈川県　磯崎聖君）**
☆他誌の原稿でもつい使いそうになるのが怖い。



**↑（大阪府　和さん）**
☆カードとか超イケティールよ！　必見。


**↑（千葉県　朝倉鷹彌さん）**
☆本誌を買ったその日がクーポン記念日。

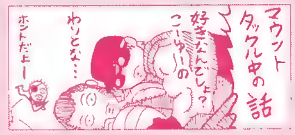
# ゲルエロス村 vs ガーデンローズ

## 元祖対決編ッ!!

最近はブリセルに押されがちな元祖リビドーコーナー二大巨頭！　そろそろ生き残りを決する時……ここに対決をッ!!



**（神奈川県　堀井邦夫さん）**
☆H……そ、その通りッス!!（力強くうなずく）ファラオに感謝すべき世界遺産娘と認定す！



**（東京都　STS！君）**
☆ガデロズを変えたのはこやつだ!!　隣りの筐体から聞こえた声なのね。



**（山形県　里田里みりさん）**
☆いつからだろう、ハニー姐（兄）さんがこーゆーキャラにされちまったのは……。


**（神奈川県　みのたかしさん）**
☆わりとアル倫ラインギリ×2だ！　境界線に挑むのも漢気でArrow!!


**（神奈川県　天川直樹君）**
☆本来ここってこーゆーお耽美ゾーンなんです！　まぁ、面白ければ可ってのがアフロ三日の掟ですがネ!!

**判定ッ!!**
**審判が泡やら鼻血やら噴きまくって悶死。ゆえに無効試合。**

# ブリセル大作戦
## ～六月の花嫁～

もはや留まらぬブリセル人気。「ブリセルって何？」とキモンなビギナーちゃんは、[illegible]



**（神奈川県　彦としさん）**
☆今月多かったスマブリ代表！　[illegible]い切るその勇気に惚れた。


**（青森県　結城真実さん）**
☆さすがに今月のブリはポプ縛りですな。見て讃えよ。これが噂の猫ブリユーリ！



☆5月号のMr☆KKさんに感化され、滋賀県の満月だんごさんがブリセルハヤトのオマケ漫画冊子を添付してきおった！　貴重な症例として、表紙だけさらし者とす。



A-Fro ひみつ情報
最近とみに多い質問に、「ブリセル」の語源は？　とゆーのがあります。これはカプコンの格ゲー「ヴァンパイア」シリーズのキャラ、デミトリの技「ミッドナイトブリス」から取ってるんですね（本当）。相手を好みの女性に変えて吸血しちまうこの罪深い技を、そのままコーナー化したワケで　最近は♂・♀以外のチェン爺も無闇に増殖してますが　我ラ関セズ（逃）。

# げゑせん歳時記




## 血の呪縛再び！ 朱の空に輝くパンツラ

先日福岡に行った際、ゲーセンの新作案内に『闘婚』の文字を発見してしまい、寄るつもりも無かったのにゲーセンに立ち寄ってしまった。

『闘婚』……かの豪血寺一族の続編にして最新作である。俺はプレイステーション本体を買った際、一緒に買うソフトとして『豪血寺2(ちょっとだけ最強伝説)』を選んだほど、豪血寺シリーズはお気に入りなのだ。

ということで、久しぶりにわくわくしながらコインをぶち込むことになった。何といっても今回の期待は「文太郎のアレっぷり」に尽きるわけだが、イメージイラストのいかんともしがたいオーラに比べると、プレイヤーキャラの文太郎はどっちかというと「カッコイイ」感じである。

となると、やはりここはイロモノ的にも「クララにおまかせー」ということになるのだろう。かつて俺は「最強伝説」で、クララ&クララVS.クララ&クララというある意味世紀末というか特殊嗜好選手権というか、とにかく人に見られると言い訳のしようが無いタッグ戦を幾度となくこなしてきた(編注:ご家族に通報しました)。

そんな俺である以上、今作においてもメインキャラはもちろん「クララ」である。これは当然というより必然である。

ところが。

ゲームをはじめて5秒でエラい事に気付いた。確かに今作は屠殺はあれども、クララの変身はナシである。しかし今回のポイントはそこではない。

「パンチラ」

不必要というかオーヴァードーズというか、とにかく悪どいまでにパンチラ。これはヤバい！ いよいよもって言い訳が成り立たない！

かつてパンチラといえば『ワンダーモモ』というゲームが話題を呼んだが、今回はそれの5倍増(当社調べ)といった様相を呈している。

あまつさえ変身もしないので、「やっぱヒロインといえば変身少女だよね！」という緊急回避も成立しない。

変身しない魔法少女……あぁ、なぜみんなU-15なキャラばかりを思い出してしまうのかッ？ 要はそういうことなのかーッッ！

つまりこれは「大の大人がクララ使うんやったら腹くくってやれやーッ!」という開発陣からの無言のメッセージと解釈するのが妥当と思われる。

ということで腹をくくった俺は、堂々とした立ち振る舞いでラスボスを迎え撃つこととなった。

ラスボス……も、U-15っぽい……。ちっこい人たちが何かバトってる……。しかも両方女の子だ……。

もういい。もう分かった!! ここまでやるんだったら間違い無く「豪血寺」なんだよ！ ネジのブチ切れたBGMや、何かよく分からない背景の人たちまで含め、認めざるを得ない！

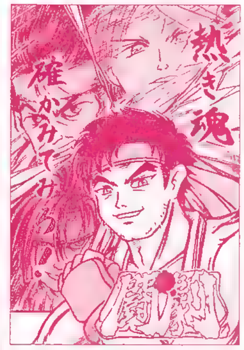
よくぞこの21世紀、平成不況のど真ん中にあえて世に問うてきた！ その勇気こそがまさしく「豪血寺」スピリットであろう。

とりあえず今作もじっくり遊んでいく覚悟はできたといえる。むしろサントラの発売を熱望したい勢いで。いやマジで。

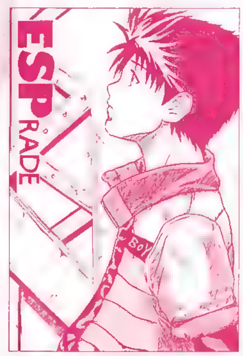
というか、今作のストレスシュートや一発奥義のコマンドの奇妙さ&一部のキャラのコマンドの入りにくさに、初代豪血寺の薫りを感じてみたりした(いわゆる623系コマンドが異常に入りにくかったのだ)。

**(佐賀県　諸江カズノリ君)**

☆我々に「忘れていた大切な何か」と「思い出してはいけなかった何か」を無造作に胸に去来させせつつ、21世紀豪血寺は本日も稼働を続けるのであった。南無ー。




**(愛知県　御影道行君)**
☆第一回は大いなる序章に過ぎなかった！
白熱の第二回大会も……参加してみろ！




**(宮崎県　瀬川君)**
☆遠くなってく希望の空に。
それでも、人は明日を映す。



**(青森県　結城真実さん)**
☆今月の突発アレンジ道場、
ウチらのポエットはんが悪い子になってしもた！

## そこは戦いのシャングリラ

やって来ました桃源郷!! もとい『闘幻狂』!! アクションゲームは好きだが、気合いと実力が伴なっていないことを理由にスルーすることが多い俺さま。しかし久々の俺さま好みのこのゲームを見過ごすわけにはいかない。

発売間も無いというのに、既に親切設定のこのお店にも感謝しつつスタート!! インストカードにはほとんど目もくれずキャラセレクトへ(編注:よ、読んでくだちゃいよ)。若かりし俺さまなら迷わず婦女子を選択するところだが、「気持ちだけで、何が守れるっていうんだ!!」byキラ・ヤマト。

……ということで、か弱き乙女では群がる敵をせん滅することは困難だと判断。さらに恥ずべきことだが俺さまのパイロット性能も考慮して、「パワー勝負!!」一番ゴツイのを選ぶ。もちろんオートコンボ仕様にカスタマイズ。

「ゴッ夫(←勝手に命名)、行きまーす!!」

設定や世界観さらにはゲームのシステムまで、まるで理解しようとせずひたすら連射。

「ウハハハハハーー!、見よ!! このパワー!!」

「くらえ!! アパッチの雄叫びィィーー!!」

……2面ボスで終了。

いやあ、これみんなでやったら面白いだろうな。味方がいることでプレイ要素が広がるこのゲームは、ぜひ多人数協力プレイだ！

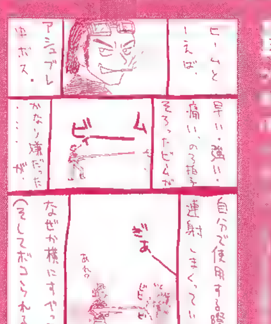
もちろん友達がいない俺さまみたいなクールガイでも十分いけるから、同朋は心配すんなよ(泣)。

**(福島県　軍団長君)**

☆このように、ノリと勢いだけでもそこそこに楽しめてしまうオリエンタル全開の異色横スクロール大作が『闘幻狂』であったりする。

クラスの話題に乗り遅れないためにも、発見したなら即時にコインシュートを決めてみてくれ！

## 今日のビーム






A-Fro ひみつ情報
激告知！　毎年恒例となった「夏休み水着まつり」の日程が近付いてまいりました。開催予定号は7月末発売号ゆえ、皆さま方には今月の締め切り日までに気力の限り"夏っぽいイラスト"を描いていただきたい！　もちろん、カラー・一色ともに受け付けていますので、存分に手腕を振るわれたし。今年のビーチのヒーロー、そしてクイーンはだれの手に!?

## FESTA!! CAPCOM 出張版

### CFA☆でハッスル全壊！






## イナセな小ネタ2連発の巻

俺の行きつけの店には、最近マイブームの『ショックトルーパーズセカンドスカッド』がある。しかしこのゲームを遊ぶに当たり、不安な点がいくつかあるのだ。

行きつけの店の『シクトル2nd』は、とにかく音がデカイ。デカイだけならいいが、ときおりスピーカーの限界を超えた「ボズン」とかいうごつい音がすることがある。

それと処理落ちのスゴさ。基板がMVSなので処理落ちはトレードマークみたいなものだが、店に置いてある『シクトル2nd』は、処理落ちを通り越して画面が歪む！（編注：フツーは歪みませんし、ラスタスクロールもありません）

そして、なぜか俺がプレイしているときにフリーズしやすい。

だが、この店は客が少なく、店員も店の外の掃除によく出ていたりするので、海軍基地ルート3面のボス戦で、ボスが四つに分かれる時に曲のボイスの合わせて「POWER～！」と絶叫してもOK!!

（東京都　村上超魔王君）

☆いや、スピーカーの限界超えさせるのはまずいでしょ。出火するっちゅうねん。

いろいろとキビしい環境で戦っているようではあるが……まあ、本人が楽しそうだからいいか（笑）。




（神奈川県　MSY君）
☆逆境に身を置いてこそ集中力は育つッ。
湿っぽい空気をレバーとボタンでふっとばそー。

インターネットではなく、カーナビで「パカパカ」を検索したら、長野県箕輪町中箕輪というところに「パカパカ塾」というのが見付かった。何を教えているのかすごく気になります。もしかしたら、モヒカンやインディアンが踊っていたりするのでしょうか？

この近くにお住まいの人は情報提供をお願いします。

（愛知県　とっとこパカ太郎君）

☆カーナビで"パカパカ"を検索した氏もひそかに謎ですが（笑）、気になるのは塾の正体。近隣住民の報告を待つ。




（青森県　水玉うるるさん）
☆な、なんかZizzが外宇宙生命体ちっく……。
理不尽な運命に負けちゃダメよ！




群馬県　NAGA君

**アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作品（eb!マークが付いた作品）には、QUOカード進呈中！**

**【投稿全般・鉄の掟】**
- ○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
- ○締め切りは「必着」の日です!!　遠方からの投稿の際は要注意!!

**【文章作品投稿規定】**
- ○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
- ○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
- ○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

**【イラスト作品投稿規定】**
- ○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（官製ハガキの比率）が基本技！
- ○イラスト内に文字を書くなら大きめに！文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！

**【CGデータ作品投稿規定】**
- ○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
- ○推奨サイズは592×874ピクセルか、350dpiで7×5cm程度。
- ○セーブファイル形式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
- ○作品と一緒に、住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れて送ってください。
- ○圧縮時にはフォルダそのものを圧縮して送ってください！圧縮後サイズの上限は3Mぐらいです。

A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。「あて先イラスト」も募集中！
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

**次々号9月号の締切は……6月18日（水）必着!!**

**WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！**

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください！
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら、投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

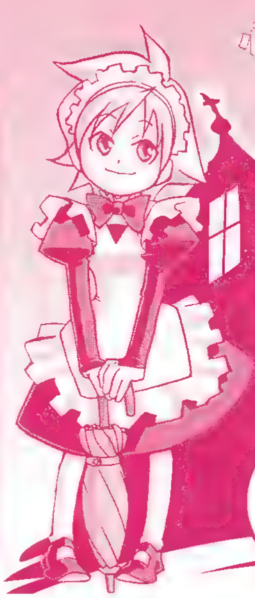
CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

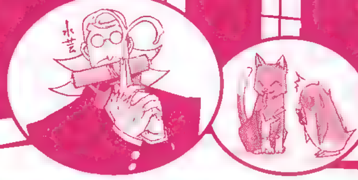
**A-Fro ひみつ情報** 激告知その2！　毎年恒例となった「三つ巴企画バトル」。今回用意した企画は「クイズ特集（担当・福田サクテル）」「パズル特集（担当・カイちく）」「麻雀特集（担当・田渕健康）」の三つ！　それぞれ、読者諸氏の投稿量によって獲得スペースが変わるゆえ、どれか一つに絞って参加されたし！　開催は9月末発売号を予定。ネタを仕込んで待たれよ！

心は晴れやかに行きましょう

# ゲーパロ 愛の館 へいらっしゃいませ!!

梅雨の季節、心もしっとり沈みがち。同人誌を読んで気持ちを明るく、楽しく行きましょう。同人誌を描く人にとっては、コミケに向けたスタートダッシュの時期でもありますからね！





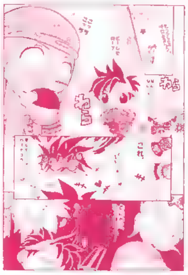


&メイド（杜丹）
イラスト

## ギルティギア　イグゼクス　発行／BOMBERS

### ぷちぷちギルティ

ギャグ





プチキャラによるストーリーギャグ1本。絵柄・線質もカッチリした安定感があります。落とし穴にはまったプチソルは助かるか？

制作者より：[illegible]



B5版　20P　オフセット　表紙カラー
300円無記名小為替＋180円切手
＋宛名シール
〒455-0014　愛知県名古屋市港区港楽1-1港楽ハイツ1-106号　行寿薫

## スタートリゴン　発行／Asian dawn

### FEEL THE SPACE!

ギャグ
設定





オフィシャル絵の雰囲気を見事再現した絵柄の1Pショートギャグ集。ネタはほのぼの中に微量の毒が隠し味。キャラ設定紹介も収録。

制作者より：スタートリゴン布教本です。トリコン好きな方はもちろん、知らない方もぜひ。





A5版　28P　オフセット　表紙カラー
本代300円の無記名小為替＋140円分の切手＋宛名シール
〒203-0004　東京都東久留米市氷川台2-35-6　矢島由佳

## ポップンミュージックシリーズ　発行／ユーキ

### カミユリ　ア・ラ・モ～ド

ギャグ



制作者より：MZD×ユーリ前提のアーケードポップンミュージック9本です。リミックスネタ中心。

B5版　36P　オフセット　表紙カラー
500円無記名小為替＋200円分の切手＋宛名シール
＋80円切手貼付済連絡用封筒
〒400-0051　山梨県甲府市古上条町106-5
中澤様方　A係

今月のオススメ



神様・ユーリカップリングのほのぼの系ギャグ！





しっかりした線質と高い画面構成力で送る連作ギャグ集。笑いの中にも、自分自身の在り方を問うMZDの心の動きが描写された実に密度の高い1冊ですぞ。

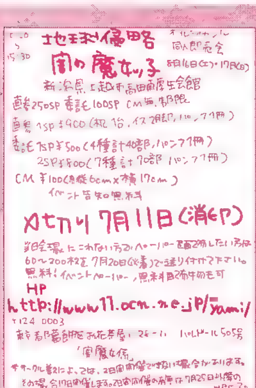


かな～りイカしたおニイさんのMZDと、無闇にかわういユーリのやりとりがホンワカです。オチも柔らかめかな？ハニーも何げに活躍多し。

## 伝言板



蛇の目でお迎え大希望！







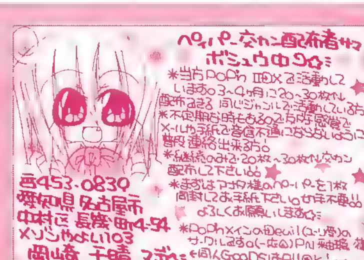






**★ポプ友サン募集**
ポップン大好き（重要!!）でDeuilまたはそのメンバーが好きな方（私はユーリ（ハートマーク））。もしくはユリポエ派の方。初回80円切手&自己PR同封でお願いします。文通orイラ交しましょ。

〒197-0802　東京都あきる野市草花2121-16　外島美幸





このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

**★SNK、GG、ポプ、ⅡDXなどが好きな方**
文通、イラ交などしませんか？　どれか一つでも当てはまるゲームがあればOKです。
80円切手を同封してくだされば、ありがたいです。

〒500-8385　岐阜県岐阜市下奈良2-22-15　鷲崎千紗

メイドの控え室　いつも伝言板への投稿、ありがとうございます！　だがしかし、ここで注意があります。投稿するハガキの中の文字は、上下左右のハジから3mmぐらい内側に書くようにしてしてください。印刷の都合で、そこから外側に書かれた絵・文字は切れてしまう可能性があるんです。皆さま、ご注意よろしくお願いします！

## ●アイコンの説明●

ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略　ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています　■設定　キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。　■研究　アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します（何かのリストなど）　■男性向け　女性向け　それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています　■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承ください。■ギャグ　内容がギャグであることを表しています。　■シリアス　内容がシリアスであることを表しています。　■イラスト　イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。　■4コマ　4コマオンリー本または4コマの多い本を表しています。　■小説　小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

### ポップンミュージックシリーズ　発行／うさぎさんといっしょ

# 青い影

シリアス



偶然の出会いとわずかな言葉から、ユーリとかごめは相手の中に自分自身を見出す。少女マンガ的構成が内容にベストマッチですぞ。

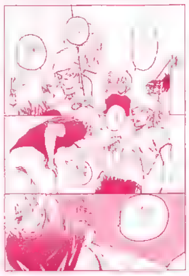


B5版　28P　オフセット　表紙カラー
400円分の無記名小為替＋200円切手＋宛名シール
〒525-0023　滋賀県草津市平井5丁目10-20-604　廣岡様方「A」係

### ポップンミュージックシリーズ＆beatmaniaⅡDX　発行／熱海ウィンナーズ

# rock the beatz

ギャグ



執筆者四人によるショートギャグ集。画力・ネタ共にアベレージ高く、ボリュームも十二分の1冊。両ゲームの混ぜネタはナシです。



B5版　60P　オフセット　表紙カラー
700円分の無記名小為替＋240円分切手＋宛名シール－連絡用80円切手
〒561-0826　大阪府豊中市島江町1-3-12-1107　増田様方「熱海」係

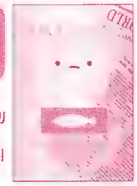
### ポップンミュージックシリーズ　発行／ちょこあ

# 幸福缶～コウフクカン

シリアス



ししゃもとサトウさんの出会いを優しく描いています。画面構成も工夫されていて、画力以上に丁寧さと愛情を強く感じる、暖かい本です！



A5版　32P　コピー　表紙カラー
300円分の無記名小為替＋200円分の切手＋宛名シール＋連絡用80円切手
〒770-0047　徳島県徳島市名東町1丁目211-6　田村沙織

## 同人誌用語、今こそ復習のとき！



### 同人用語の基礎知識　印刷・イベント編2003

**牡丹**「ジョイさん、こないだ友達と一緒に行った4月のコミケで、ニャミ×ミミのかなりイケてるソフトやおい系のコピー同人誌を見つけたんですよ～」
**ジョイ**「……間違い探しですか？　その文は」
**牡丹**「え？　ど、どこがどう間違ってます？」
**ジョイ**「頭にカビが生えるには少し早いですぞ、同人誌全般の用語も少し復習した方が良さそうですな」

○同人誌印刷方法用語

●**オフセット本**：印刷屋さんに頼んで印刷・製本する「オフセット印刷」で制作した本。「オフセ」と略す事もあるが宗教関係の「お布施」とは無関連。

●**海賊版同人誌**：同人誌・商業誌問わず他人の作品を無断で丸ごとコピーした本。著作権侵害の違法行為。コピーつながりで「コピー本」と混同しないように、ちゃんと「海賊版」と言った方がよい。

●**コピー本**：印刷方法にコピーを使用した同人誌。「コピー誌」とも呼ぶ。コンビニなどのコピー機で印刷し、ホチキスなどで製本する。オフセット本より小ページ・少部数の本に向いている。

### 同人誌即売会≠コミケ!?

同人誌即売会用語

●**イベント**：同人誌関係の場合、即売会を指す。

●**オンリー（ONLY）イベント**：特定のジャンルや作品、キャラや表現方法の同人誌だけを集めた同人誌即売会のこと。例としては「音ゲーオンリー」「鉄拳オンリー」「Deuilオンリー」「小説オンリー」など。

●**コミケ**：日本最大級の同人誌即売会、コミックマーケットの略称。夏と冬の年2回開催。同人誌即売会の代名詞的な名前ではあるが、コミックマーケット以外のイベントを「コミケ」と呼ぶのは厳密には間違い。ほかに「コミケット」という略称もある。

●**サークル**：同人誌を製作、頒布する「同人サークル」の略称。本来は複数の人の集まりのことだが、現在では構成人数1人の「個人サークル」が多い。イベントなどでは「サークル参加者」の意味で使われる。

●**参加者**：同人誌即売会では本を売る側を「サークル参加者」、買う側を「一般参加者」と呼ぶことが多い。これは全員がイベントを作り上げる事に「参加」しているという考え方に基づくもの。だから参加者全員ルールなどはキッチリ守らなければいけない。

●**スペース**：イベントにおいてサークル参加者が同人誌を頒布する「サークルスペース」の略称。「SP」と略す事もある。通常、机とイスおよび若干の床で構成される。スペースの数＝参加サークル数なので、イベントの規模を計る単位にもなる。

●**ブース**：スペースとほぼ同義だが、なぜか同人誌即売会ではコミケの「企業ブース」以外、あまり使わない。ガレージキット即売会などでは多用される。

**牡丹**「あたしの場合『コミケ』の使い方は間違いで『コピー同人誌』はセーフ、と……。『やおい』はッ？　それとも『イケてる』が間違いなのッ!?」
**ジョイ**「1回分には収まりきりませんでしたからな。これは来月に『続く』といたしましょう」
**牡丹**「『×』がバツだったの？　それともエックスなの!?　ああああああ、気～に～なぁ～る～ぅ!!」




### レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ　発行／KKI

# ライジング・ヘル

18禁　シリアス



メインのストーリー作品は3本収録。えっち部分の描写は結構ハードめですが、オチはほのぼの系ギャグ風味だったりします。



B5版　52P　オフセット　表紙カラー
表名を記した手紙＋800円分の無記名小為替＋宛名シール＋80円切手添付の返信用封筒
〒471-0052　愛知県豊田市逢妻町3-1-67
平田淳也　KKI

### ■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編が出たりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル　●判型　●総ページ数　●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）　●本のPR文（40字以内で）　●サークル名　●通販申し込み先　●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法　●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯。お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）
できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。
では、たくさんの投稿を待ってます！

### ■通信販売を申し込む方への諸注意

◎無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　◎宛名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記入したものです。　◎欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼のないように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　◎サークル側の都合により、本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承ください。　◎万が一の場合のため自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。

**宛先**　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係

**締切**　基本的に随時募集です。7月末売号に掲載を希望する人は6月20日(金)必着です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

# 式神の城 II™

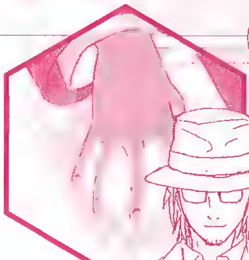
## 設定資料集

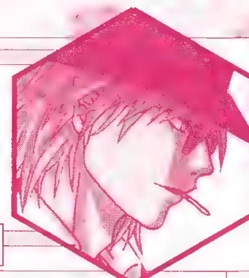


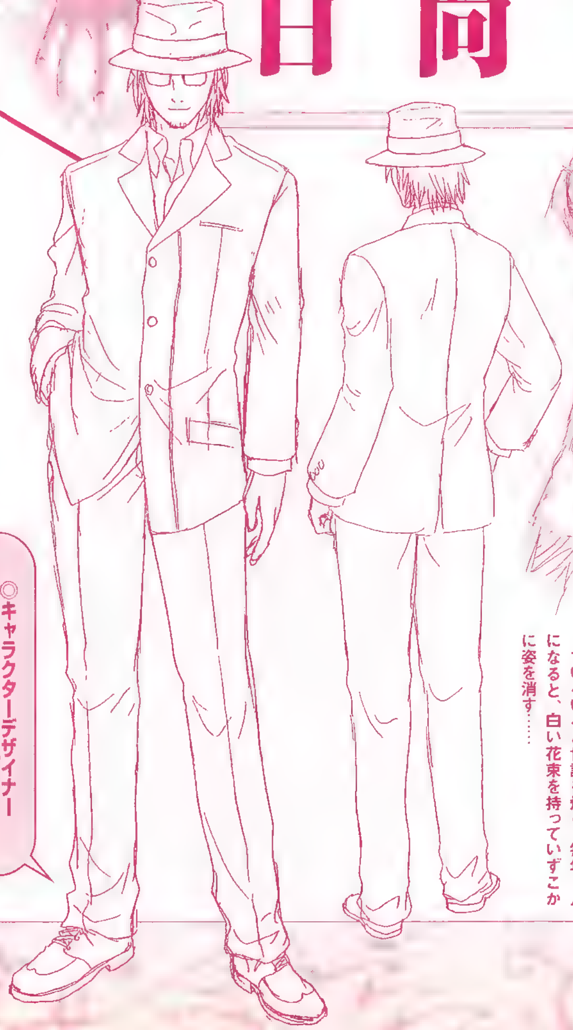
# 神狩り人五人＋神の番人 後編

**今回は、デフォルトキャラクター五人＋神の番人一人を掲載！園田未来氏のコメントもキャラごとに収録!!**

## Gennojo 日向玄乃丈 Hyuga









◎帽子がトレードマークの、今どき珍しい硬派な探偵（現在禁煙中でかなりイライラしている）。古くからの大神の血筋を引く獣人であり、怒りが爆発すると狼に変化する能力を持つ。現在はダーティな仕事からは足を洗い、H&K（日向&玖珂）探偵事務所の所長として、もっぱら猫探しなどを請け負っている。はたから見ていると危なっかしくてしょうがない玖珂に、師匠としていろいろと世話を焼く。毎年7月になると、白い花束を持っていずこかに姿を消す……

**◎キャラクターデザイナーよりひとこと◎**

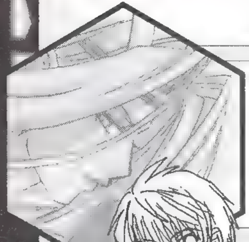
前作と変わらず……というか、変えようが無くて困った犬の人です。しょうがないので、ネクタイだけ外させて頂きました。（園田未来）

### ラフスケッチ



◎ラフスケッチには、試行錯誤の苦労の跡が見えるようだ。

# 式神の城II



# Kohtarou 玖珂光太郎 Kuga

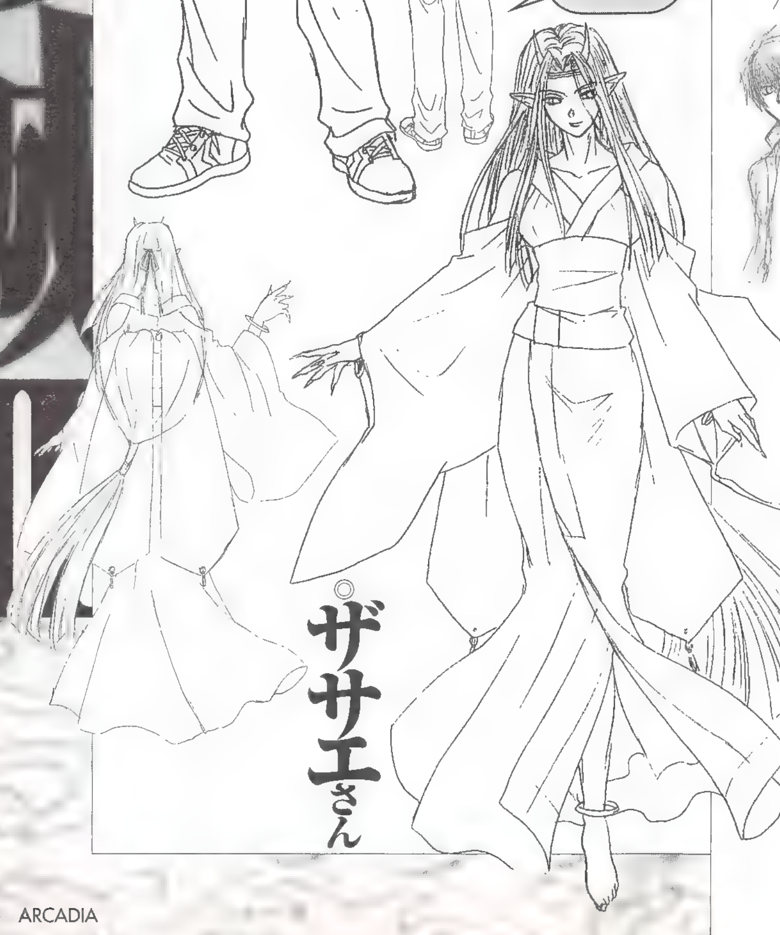


◎シリーズを通じた主要登場人物にして、掛け値無しのバカ。高校は中退し、現在はH＆K（日向＆玖珂）探偵社の探偵兼、共同経営者兼、雑用係。主たるクライアントの萩ふみこに使われ、日々世界の危機と戦っている。絶大な運動神経と類まれなる学習能力を持ち、万能執事ミュンヒハウゼン44世に仕込まれた関係で、日常的に英字新聞を読むほど教養レベルがアップ！　ドンドンといい男街道を爆進中で、数年すれば格好いい男になる……と推測される。



◎キャラクターデザイナーよりひとこと◎

まさかの高校中退で、学ランの存在意義が問われるところですが、アレはお爺ちゃんのお下がりらしいので、私服という事で片が付いたようです。……………園田 未来



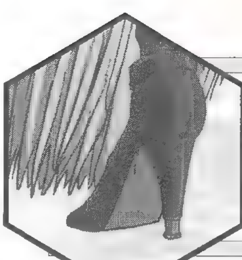
◎ザサエさん

## ◎ラフスケッチ◎

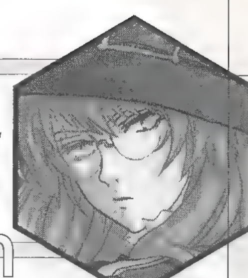


◎服装に関して、デザイナーと企画の間でやりとりがあったことがうかがえる。





# Fumiko Odette Vanstein
# ふみこ・オゼット・ヴァンシュタイン



◎漆黒の夜会服とレースの手袋に身を包み、黄金銃を持つ魔女 凛々しく強い女性で、冷たさと剛毅の中に分かり難い形で優しさの微粒子が混じっている……そんな人物 自分のことを「ふみこたん」などと呼ぶ玖珂を一流の男に育て上げ、夫にせんと画策中(夜の教育もしたいらしいが、いつも逃げられているらしい)。彼女にとっては玖珂とその未来がすべての中心であり、その邪魔になりそうなものは積極的につぶしに掛かる、今回の事件も、それが邪魔になりそうだからたたきつぶすだけの話でしかない

## ◦ラフスケッチ◦



◎より服装に迫力を増したふみこたん。特にスカートがいい。

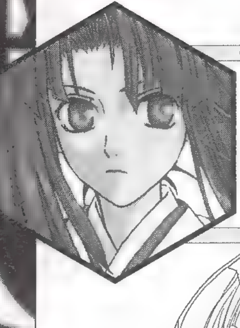


**◎キャラクターデザイナーよりひとこと◎**

今回の衣装は、かなり自分の趣味を詰め込んだモノになっております。よくゴスロリ系といわれているふみこですが、特に意識してデザインしている訳ではありません。…………園田 未来



式神の城III



# Sayo 結城小夜 Yuhki








◎元人類の決戦存在　鳥居に止まる神"ヤタ"を駆る、対魔術戦のエキスパート。世俗から隔離されて育ったため、学校には通ったことが無い(というか、学力が足りなくて行けない)、清楚な大和撫子　世間離れしたところがあり、現在はふみこの家にやっかいになりながら社会勉強中

時折、H&K(日向&玖珂)探偵事務所へ勝手に上がり込み、和風に掃除をして男どもに恐ろしがられる。どんな鍵を掛けても、内側に式神を実体化させて開けてしまう。それがなぜ悪いのか、いまだ彼女には理解できない

## ラフスケッチ

◎ふてくされたような表情もかわいらしい小夜。感情がより豊かになっている?









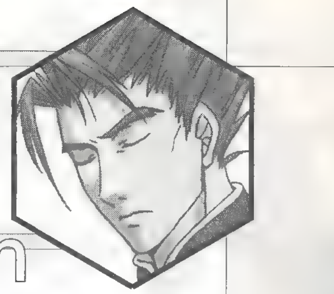








# Kim De John
# 金　大　正



◎薄汚れた逃亡者。三本の仁王剣を常に持ち歩く、無精ひげを生やした道士服の男　朴訥にして生真面目で、義に厚い　前作の事件解決後、"ゼプテントリオン"という組織を追っている。実は女性が苦手。興味が無いわけではないのだが、それだけでお付き合いするのはいかんと考えている。この点を玖珂にからかわれると、彼は本気で怒った。実は難儀なことに、彼はふみこに恋をしている　ふみこの言動に心を激しく乱されながらも、彼はふみこに「真面目になってほしい」などと思っている。

## ◎ラフスケッチ◎



◎「ザ・仏頂面」のキム。それだけに、たまに崩れた表情が愛らしい？



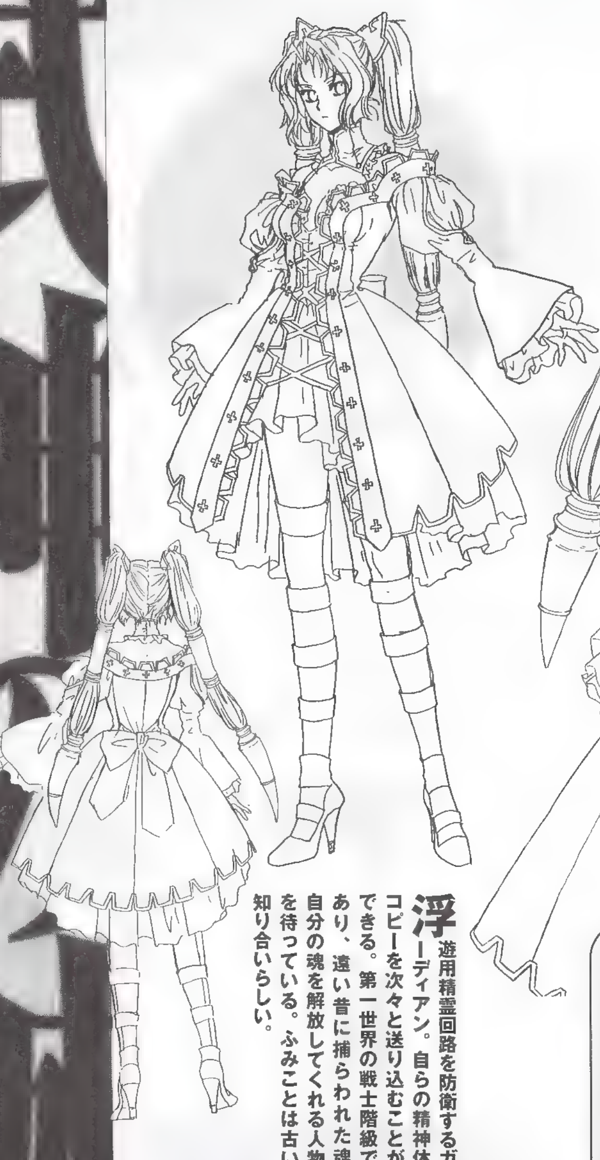


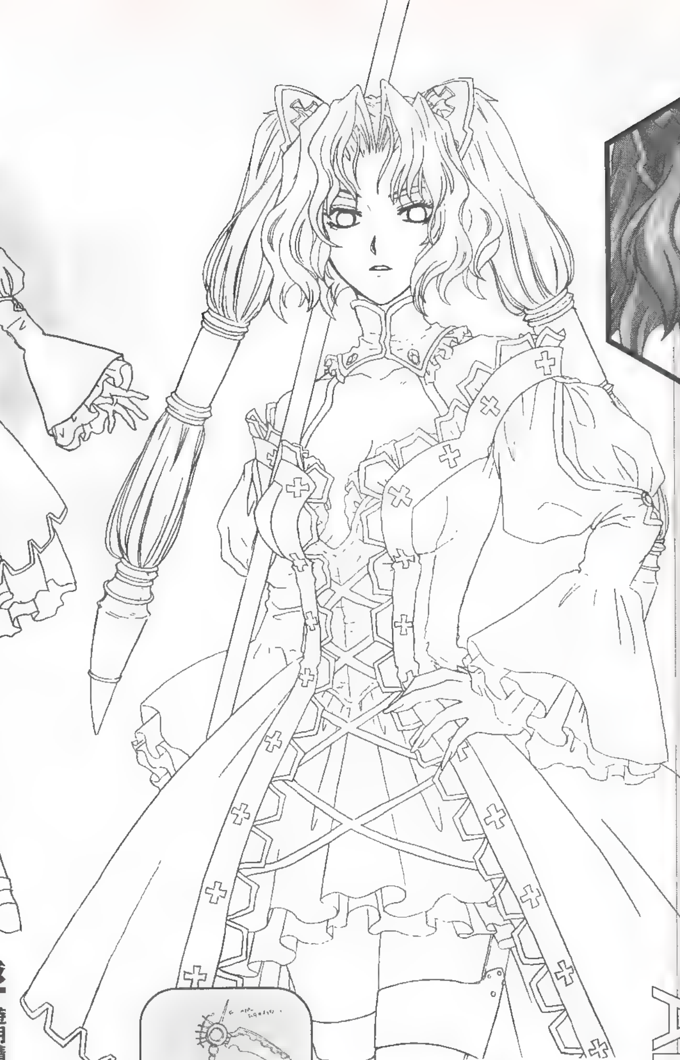
**◎キャラクターデザイナーよりひとこと◎**

トレンチを脱ぎ捨てて、前作よりも派手になった金先生でございます。トレンチ脱いだ分、性格も少々はっちゃけたようです。……園田　未来

式神の城II◎設定資料集◎後編

式神の城 II

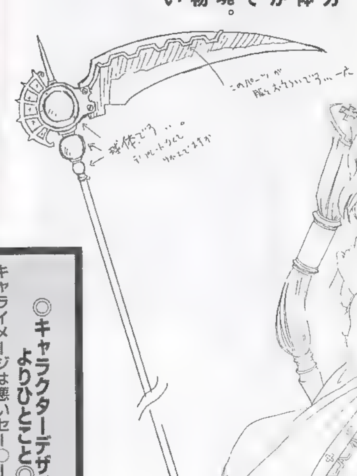






# STAGE1-2 BOSS
# アララ・クラン
## ALALA CLAN

**浮**遊用精霊回路を防衛するガーディアン。自らの精神体コピーを次々と送り込むことができる。第一世界の戦士階級であり、遠い昔に捕らわれた魂。自分の魂を解放してくれる人物を待っている。ふみことは古い知り合いらしい。



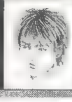


**◎キャラクターデザイナーよりひとこと◎**

キャライメージは悪いセー○ームー○。コスチュームのディテールを細かくしすぎて、自分の首を絞めてしまったキャラNo.2。

園田未来

**若林哲也（テツ）**
26歳。元臥龍館のメンバーにして、全国でも5本の指に入るすご腕のアキラ使い。状況に応じて適した選択を用意する堅実派。



**篠崎高志（ツムジ丸）**
アルカディアのバイトで、3D格闘担当の29歳。バーチャは初代からプレイするカゲのスペシャリスト。ミヤモト先生とはくされ縁。



**堀越健太（ケンタ）**
今年社会人2年目を迎えた24歳。しかし、1年目後半の勤務態度がかなり疑問。現在ジャッキーの段位は、十段と強者をいったりきたり。



新・STEP UP ☆列伝　第1弾

# 健太'sバーチャフルライフ

Text：CZ企画
（ちゃっきー＆善之字元帥）
イラスト：VOVO

## 第21話：村正、その真の実力

**こんにちは、健太です。臥龍館は残すところあと一人。しかし、その大将は一筋縄ではいかない強敵です。テツさんとツムジ丸さんのスーパー大将二人が残っているとはいえ、果たしてこの鬼神を止めることはできるのでしょうか？**

### 波乱の幕開け

試合開始直前、ツムジ丸さんがテツさんに話しかける。

「テツ、技術うんぬんを語るつもりはねえ。ただ、気おされるなよ」

「うむ」

**ファイト、ワン、レディ……**

さあ、一世一代の大勝負がスタート　固く握られた僕の拳は早くも汗びっしょりです。

**ハァーッ!!**

ラウンド開始直後、テツさんの取った行動は何としゃがみ前ダッシュからの心意把！　これが見事に村正のバックダッシュ避けをとらえた。この大舞台でこんな大胆な攻めを見せられるところは、さすが。

**ツッ……ハァーーッ!!**

受け身を取った村正がダッシュから攻めよう(※1)とするところに、立ち白虎がカウンターヒット。そして、受け身に対して順身翻胯を重ねにいくが……。

**ウォオオオ!!**

何と、村正は受け身からの心意把で切り返してきた。完全に重なった打撃をガードしつつ、キャッチ投げに対応するというアレ(※2)だ。しかし、テツさんはきっちりとそれを投げ抜けしている。すげえ。

**フッフッハァー!!**

投げ抜け後は間髪入れずに崩撃雲身。さらに……

**おおぅりゃ、ボスボス**

**エックセレン!!**

受け身にⓅ＋Ⓖ投げを重ねて一本先取！　こりゃいい流れだぞ。

「オッケーッス!!　そのままやっちゃってください!!」

**ファイト、トゥー、レディ……**

しかし、当然このまま終わるはずもなかった。

**ススッ……フッガイーン!!**



開幕、バックダッシュからの上歩川掌を選択したテツさんに対し、村正は少しダッシュしてからの躍歩頂肘。これがカウンターヒットし、擺打頂肘を決める。そして、その場受け身に対して跳山崩捶。

**ガッ!!　フッ……ビシバシ！**

テツさんが跳山ガード後に裡門を打ち返すと、村正は避けからのPKで反撃。そして、

**おおぅりゃ！**

間合いを詰めての大纏崩捶。常とう手段となる、バックダッシュ避けを一点読みした攻めだ。やばい、この位置は……！

**ガシャーン！　ビシ、ハァー!!**

**エックセレン!!**

『何と村正、エクセレント返し!!　これで分からなくなってきたぁ～！』

う～む。両者一歩も譲らずって感じだけど、やっぱアキラの同キャラ戦は一瞬で勝負が決まる。心臓に悪い試合だなあ。

「ツムジ丸さん、どうなんですか?」

「むう……、これぱっかりは何ともいえん。こっちが聞きてえよ」

その後もハイレベルな攻防が続き、3ラウンド目をテツさんが取れば、4ラウンド目は村正が取り返す。そして、勝負は最終ラウンドへ……。

### 大接戦

～テツの心理～

村正め、さすがにやるな。ここまで何とか凌いできたが、二択の選択はいずれも大きな被害を受けるものばかりだ。遅らせ打撃などの小細工が少ないあたりもヤツらしい。よし、最終ラウンドは最速避けキャンセル揚炮をたたき込んでやる！

～村正の心理～

読み合いは五分五分といったところだが、小技がキレるな。特に、要所で使ってくる上歩川掌がうめえ。基本的には失敗避け狙いのようだが、出が早くて潰しにくいうえに、スカったときの対応も的確だ。しかも、ガードしてもこっちにターンが回ってこねえし。……いや、待てよ。

**ファイト、ファイブ、レディ……**

最終ラウンドも、進、退の攻防が続く。打撃のヒット率でやや村正が上回り、残り体力は村正7割、テツさん4割といったところか。まずいなあ、焼殺圏内だよ。

**バイ～ン!!**

ここで、テツさんの跳山がヒット。よし、ここからの起き攻めで……

**ガツッ！**

ちぇ、やっぱり重ね跳山はガードされるか。

**ぬるり……ガイーン!!**

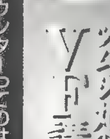
「今のあれ、ひょっとして……?」

「出たッス！　ARE揚炮!!」

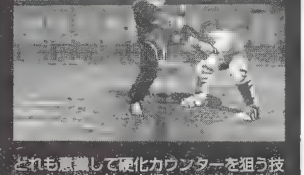
そう、テツさんの揚炮には、直前に避けが仕込んであったんです。避けから最速でキャンセル揚炮を入れ



### ツムジ丸のVF講座



「硬化カウンター」ってのは、相手の技のスキ（ギリギリの場合を除く）にこちらの打撃技をたたき込むと適用される。んで、硬化カウンターは、基本的にはノーマルヒットと同じ硬化差になるんだが（もちろん、ダメージはちと増えるぜ）、中には特例として、当てた側の有利が普段よりも大きくなるケースもある。ジャッキーなどのバリアキックは超有名だよな。そのほか、地味なところでは、アキラの側腿は五分が有利(大)に、ジェフリーのバーティカルアッパーは有利(小)が有利(大)に、カゲの螺旋は有利(小)が有利(中)に——てな感じだ。こいつ知っておくといつか得することもあるぜ。



どれも意識して硬化カウンターを狙う技じゃないが、技の空振りにたまたま当たるようなケースはよくある。こんなときに攻め手を変えられるといい感じだな。



**3Dミニ講座**　※1　アキラの心意把で投げた後は、相手に受け身を取られるとこちらが不利だが、距離が離れている　※2　受け身後、特にⓅ＋Ⓖなど、Ⓖを含むコマンドを入力している場合、ピッタリと重ねられた打撃技を自動的にガードする。詳しくは本誌5月号を参照のこと。※3　カゲのⓅ　通常、反撃に使うのはⓅⓅ　Ⓟの[illegible]

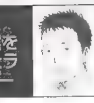
**宮本宏和（ミヤモト先生）**
アルカディアバイト軍団のリーダー格で、シューティングの腕前は随一。今年の1月、28歳になった。



**山口やよい（ヤンヤン）**
聖ファジィ女子大に通う女子大生。20歳。大学では英文科に所属。どうやらバーチャは4デビューらしいが、始めた理由は不明。



**花輪啓太郎（ハニワ）**
21歳のフリーター。テツを慕って臥龍館を脱退し、アルカディアチームに入ってきたラウ使い。☆好きなパチスロ：キングパルサー



込むことで、投げにも打ち勝てるってわけ もちろん、相手が直線的な打撃技にくれれば成功避けになる。跳山みたいなスキの小さい技の後にだけできる究極のテクニックだ

**ピシドゥッ、ハァーーッ!!**

「やったぁ、これで逆転ね♥」

揚炮からのコンボも的確に決め、村正の体力は残りわずか

**フッ!!**

防御を固める村正に対して、テツさんが取った選択は上歩川掌 よし、ガードさせて有利！ 続けざまの攻めで一気にKO……と思った刹那！

**ビュワ、ハァーーッ!!**

……え？

**ピシ、ピシ、フッフッハ!!**

「な、何いいいいいい！」

**ケィ、オゥ**

『臥龍館の村正、上歩からの立ちパンを読んで通天砲!! 土俵際、驚異の粘りで大逆転勝利!!』

テツさんの勝利を半ば確信し、寸前まで盛り上がっていた僕らは、一瞬にして凍りついた。

「すまん。言葉もない」

## 最終戦へ……

落ち込むテツさんに、最初に応えたのはツムジ丸さんだった。

「ま、別にミスって負けたわけじゃねえし。勝負は時の運、気にすることあねえって。じゃ、行ってくるわ」

言葉は軽かったけれど、ツムジ丸さんの表情はいつになく真剣だ。僕たちにできることはもう、チームリーダーであるこの人の勝利を願うことしかない がんばれ、ツムジ丸さん。

〜一方、臥龍館サイドでは〜

「村正さん、ナイスファイト！」

「あと一人、お願いします！」

「おう。当然だが、負けるつもりはねえ」

「……村正」

「何だ、伯符。グチは聞かねえぞ」

「俺が悪かった。ツムジは強敵だが、頑張ってくれ」

「……ふん。言われるまでもねえ。この借りは次の試合できっちり返してもらうからな」

「分かった。この試合は頼むぞ」



## 断末魔コレクション

おう、ツムジ丸だ。一つのゲームを長くやってりゃ、イヤなことはいくらでも出てくる。対戦ゲームとなればその頻度はかなりのもんだ。でも、みんなそういうのを乗り越えつつ技術を磨いてくんだよな。

### もうバーチャやんねえ！
### （ネガティブ指数97.5%）

怒りが度を超すと、こんなセリフが飛び出ることもある。理不尽な技で大ダメージを受けて逆転負けしたり、瞬時のうちに段位が五つくらい落ちたりとかな。要は引退宣言なわけだが、それを口にするヤツに限って、絶対にやめなかったりするから面白い。ヘタに慰めたりすると、延々とグチを聞かされるから気を付けろよ。



『さぁ、両チームの大将が直接対決。泣いても笑っても、この勝負で決まります！』

**ファイト、ワン、レディ……**

「テツさん、僕、アキラ対カゲの攻防がよく分からないんですけど」

「……そうだな。カギを握るのはアキラの主力中段攻撃である裡門や躍歩をガードした後の攻防だろう」

「というと？」

「足位置が平行のとき、カゲのヒジは馬歩や捜下崩捶でくぐられてしまうんだ。躍歩ガード後なら別の技にすればいいんだが、裡門ガード後にちょっと遅めの中段を出すと……」

**ハァーーッ!!**

まさにその光景が目の前に展開された。裡門ガード後にツムジ丸さんが繰り出した揚撃が、村正の立ち白虎に潰されてしまう。なるほど、僕もビートアンドバックナックルやグローインキックを出そうとして、何度あの連係をくらったことか。

「時クラスの主力技が軒並み全滅するわけだから、少々キツいな」

「つまり、この組み合わせはカゲが苦しいってことですか？」

「ある程度はそういえるだろう。しかし、投げ技の豊富さなど、カゲ側も対抗手段はあるから、そこまで大きな差ではあるまい。ツムジ丸なら必ずや何とかしてくれるはず！」

「ツムジ丸さん、ファイト♥」

しかし、僕らの期待をよそに、闘いは苦しい方向へと進んでいった。

**ケィ、オゥ**

「くそっ！ またやられた！」

ツムジ丸さん独特の上手な立ち回りで、避けからの揚撃を決める場面は何度か見られたが、ここぞというときに村正のダメージ効率が一歩上回る。惜しい試合ながら、2本先取されてしまった。

「ちっ。揚撃をいくら当ててもらちが明かねえ。やっぱどっかで投げを通さねえと……」

独り言のようにつぶやくツムジ丸さん。でも、このレベルの相手に弧延落なんて、決まるのだろうか？

**ファイト、スリー、レディ……**

3ラウンド目も、流れは変わらない。確定の場面はもちろんのこと、打撃をスカした後や立ちパンからの投げ、有利な場面での「遅れ」投げなど、執拗に狙ってみたものの、そのことごとくを抜けられてしまう

「あの人いったい、いくつ投げ抜けを入力してるんですか！」

「聞くところによると、避け投げ抜けは3種標準装備らしい。しかも、タイミングをズラしたり中間距離からダッシュ投げを狙っても、反応で抜けを入れてきやがる」

そしてラウンド開始から30秒が経過。体力があとわずかのツムジ丸さんに対し、村正は半分以上残っている。さすがにもうダメかと、僕たちみんながあきらめかけていた、まさにそのとき！

**シュッ！ ペチ！**

躍歩を避けたツムジ丸さんは、そのスキに螺旋(※3)をたたき込む。

**とりゃーー**

「来たぁ!! ミステリアス弧延落!! しかも、この位置は！」

**シュッ、ペシペシガシャーーン**

**リング、アウッ!!**

でも、あれだけ投げをくらわなかった村正が、どうしてあっさりリング際で弧延落を通したんだろう。

「ツムジ、奥の手を出したな」

「え？」

「螺旋は硬化カウンターだと、普段より有利な時間が長くなる。つまり、ノーマルヒット時と違って、屈伸では投げをかわせないってわけさ」

なるほど。僕も螺旋の後はよく屈伸するもんな、……とにかく、ここから反撃開始だ！



## 次回予告

逆転ムードが高まるしゃがむ青年隊。しかし、状況は依然として臥龍館がやや有利。瀬戸際の攻防を制するのはどちらのチームなのか!?

**今月のケンタ**
しゃがむ☆ケンタ 強者
1907勝 887敗 勝率68%

**ゲー事典** このコーナーでは、感想や意見、3D格闘に対する質問など、お便りを募集しています。どんな些細なことでもOK。〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 (株) エンターブレイン アルカディア編集部「健太's バーチャフルライフ」係、または post@arcadiamagazine.com までお願いします。

# ゲームメーカーの気軽なコメント、読めます。

# GAME MAXER NOW!!

ごめんなさい！　前号にて「クロスノーツ（彩京）さんが永眠です……。」と書いてしまいましたが、正しくはコメント欄の担当者が退社される際のネタでした。関係各社様ならびに彩京ファンの皆さまにご迷惑をお掛けしてしまったこと、この場をお借りしてお詫び致します。今後もクロスノーツ・彩京事業部は存続するし、今はまだ公表できないけど、アーケードを作っているとのこと。どんなゲームが登場するかお楽しみに。

今月の質問は……東京都　ゆずっち君からの質問で、「ゲームをしに遠くへ行くなら、どこに行きたいですか？」というものです。みんなはどこに行きたい？

## KONAMI
コナミマーケティング
吉田

はじめまして、4月から広報担当となりました吉田です。新しい仕事・新しい環境（ウチの会社引っ越しました）と日々慌ただしく過ごしております。さてさてこれからの暑い夏に向けコナミも皆さんが熱くなれるゲームを多数出します！『クイズマジックアカデミー』、『フォーチュンオーブ2』、『ファンタジックフィーバー』などなど、期待して待っててね。

http://www.konami.co.jp/

**香港へ行き麻雀格闘倶楽部2で日本のプレーヤーとオンライン対戦！**

## 彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO
クロスノーツ
長岡

先月は担当者がオチャメなコメントをしてしまい大変失礼致しました!!
さぁ、気を取り直して今回からは "漢の中の漢" といえば我々、アドン＆サムソンがお届けシマーッスル！　また、復活を記念して漢（おとこ）汁120%「超兄貴の筋肉Tシャツ」も発売中！　筋肉自慢！　詳しくは公式ＨＰchouaniki.comでぜひ!!

http://www.chouaniki.com/

**ゲームといえばマリオン塩釜店！（宮城県塩釜市）**

## Sammy
サミー
販促GR
川口

ある春の日。ランチを済ませた若きサミースタッフたちがギルティの対戦に興じている。すっかりミリア使いとしての自覚が身に付いた（自己判断）私は「やあ、楽しそうだね。僕を倒すための勇者を決めておられるのかしら？」フランクに声を掛ける私を若人たちはさわやかに黙殺。麗らかな春の午後。

http://www.sammy.co.jp

**心の桃源郷、草津。浴衣姿（酩酊気味）にて格ゲーを楽しむ。**

## Alfa System
アルファ・システム
NAOKI

公式HPのトップにある、謎のコマンド。実はマニア様向けのEXTREME MODE出現コマンドでした。稼ぎにいくと、加速度的に死亡確立が跳ね上がる、とても素敵なモードです。
オマケモードなのでIRのスコア登録は受け付けますけど、賞品は出ません。ごめんなさい。

http://www.alfasystem.net/

**台湾か韓国、香港あたりに行ってみたいです。**

## AIKY





ももクリ3年、柿8年。パズルゲームの実がなるのも年季がかかるネ8 早く遊んで欲しい～～♪
Mao に牛谷

http://www.aiky.net/

**AOUショウとかで新作を遊ぶために東京へ行く。かな？（反則）**

## SUNSOFT
サンソフト
広報
渡部

毎度どうも。サンソフトです。入社入学進級、と皆さん環境が変化して一段落ついたころだと思いますが、五月病なんかになってませんか？最近は、自社webをまたいろいろといじりだしています。（私がやっているわけではないですが）この号が出るころには、掲示板も設置されたりしている" かも" しれません。一度覗いてくださいね。

http://www.sun-denshi.co.jp/soft/

**……近場がいいです。（´・ω・`）**

## CAPCOM
カプコン
東京宣伝チーム
あぜりんこ

『ストリートファイター』が家庭用ゲーム機に登場してから今年で15年！　それを記念して6月13日～15日まで秋葉原のアソビットシティで「ストリートファイター15周年原画展」を行ないます！　期間中は新作グッズの販売をはじめ、飲茶ショップ "昇竜軒" が開店したりと企画満載！　詳しくはHPを見てね！

http://www.capcom.co.jp/sf15th/

**えっ??　ゲームしなきゃいけないの？**

## ADORES
アドアーズ
松沼

今回はゲームセンターと制服のおはなし。6月からアドアーズのお店の制服がリニューアル。お店のカラー「アドアーズレッド」を基本としてデザインしています。制服をリニューアルすると、お客様より「いいね」「変なの」とさまざまなご意見を頂きます。今回の制服デザインのご意見も、ぜひお待ちしています。

http://www.gamefantasia.jp/

**京都へ行きたいです。**

## Seibu KAIHATSU INC.
セイブ開発
「代理5号」

ニューワールドシステム様で開発中でした『RAIDEN FIGHTERS Evolution』ですが、都合により開発休止となってしまいました。
コンシューマへの移植を待ち続けてくださったファンの皆さま、本当に申し訳ありません。

**携帯ゲーム機を持って一人旅にでも行きたいなぁ。**

## G.REVOLUTION (G.rev)
グレフ
アキラ兄さん

『BORDER DOWN』もうクリアできましたでしょうか？感づいた方もいると思いますが、このゲームはマルチエンディング（マルチ最終面？）です。そこで今回公開された隠しコマンド！分岐の条件はまだヒミツですが、もちろんこの隠しコマンドの内容が深く関わってきます。
すべてのEDを見るまで……頑張ってね！

http://www.grev.co.jp/

**悲しいかな、最近ゲームをすること自体が「遠出」になってます……。**

## av
アミューズメントヴィジョン
広報ウエ

5月中旬にロサンゼルスで開催されたE3ショーに『F-ZERO AX』を出展しました。しかも任天堂ブースで。セガのアーケードマシンが任天堂ブースに展示されるなんて、感慨深いものがありました。長らくお待たせしましたが、6月末にはいよいよ稼動開始です。皆さん、楽しみにしていてくださいね。

http://www.amusementvision.com/

**サッカーの本場イタリアに行ってバーチャストライカーで対戦！**

## SEGA
セガ
AMパブリシティ企画室
田中

皆さん、『甲虫王者 ムシキング』というゲームをご存知ですか。国産・外国産甲虫「ムシカード」24種類、「わざカード」18種類。カードをスキャンし、甲虫同士を「わざ」を駆使してバトルさせます。現在、小学生を中心に密かなブームとなりつつあります。CGでリアルに動く「ヘラクレスオオカブト」は一見の価値アリです。ムシ大好き少年、集まれ！

イベントに関する詳細は➡http://am.sega.jp/

**そりゃあ、金さえあれば "ラスベガス" でウハウハ。**

## cave
ケイブ
広報J

『大往生』のサントラが発売になるぞ――っ！　ネットのみの販売で限定3000枚だ!!　豪華アレンジ陣（ホントに豪華）に加えて、新作シューティング基板まで当たるチャンス♪　売り切れゴメンの早い者勝ちだよ！　いっそげー!!

詳細はこちら➡ http://www.cave.co.jp/

**E3帰りなので、アメリカ。**

## ARIKA
アリカ
小林

何もアーケード系のネタがないアリカです……。ほんと、すいません。（ん――、と絞り出して）ただ今弊社のサイトでは、『大往生』の各種ムービーのほか、ユーザー様からご応募いただいたPS2『テクニクビート』のリプレイムービーも公開しています。すっごい!!　ムービーをぜひぜひ御覧ください。

http://www.arika.co.jp/

**沖縄。って、単に旅行したいだけのような。**

## Fuuki

フウキ
エイトマそ。

ゴールデンウィークも終わってしまいました。
皆さんは「遠く」へ行きましたか？
いいですね、ゲームをしに遠くへ行くって。
あんまり経験ないですけど……。

まあ、関西の会社なので、ショーなんかの時は 遠くにゲームしに行きますが。

やっぱ。ラスベガスかな……。

## NOISE FACTORY

ノイズファクトリー
by 営業メン

**『新豪血寺一族 闘婚』サウンドCD発売中！**

下記のHPにて通信販売を行なっております。
ぶっ飛んだCDをお探しの方！
今すぐクリック！　クリック！
お申し込みをお待ちしております。

HPアドレス http://www.noise.co.jp/

U.S.A.！(西海岸希望) 日本では没をくらうようなゲームがプレイできるから！

## AM2 SEGA-AM2 Co.,LTD.

SEGA-AM2
たくあん

こんにちは！　4月末から好評稼動中の『バーチャコップ3』プレイしてくれましたか？　攻略は前の方のページにありますので、じっくり読んで1クレジットクリアーを目指してくださいね！　先日のバーチャ博では特別称号争奪戦などなど、バーチャ尽くしのイベントでした。次のイベントにご期待ください！

http://www.sega-am2.co.jp/

ヨーロッパです。イタリアなどの状況を見てみたいですね。

## PLAYMORE

www.playmore.co.jp

プレイモア
yuzuko

コミュニティサイトTOPページを公開しているので、要チェック！（アクセス方法は、当社オフィシャルサイトからコミュニティ～SNK WORLDへ）来月には本格的に展開予定デス。今回のナビキャラはカワイイ系。とうとうプレイモアは路線変更した？　と思いきや、がっちりアクション系ゲームもどんどんアピールしていきますのでよろしくお願します♪　http://www.playmore.co.jp

ラスベガス。

## BANPRESTO

バンプレスト
タグリン

渋谷スペイン坂の上にあるクレープ屋さんにて「チョコバナナクレープ」を購入。クレープを食べながら目の前にあるタイトーさんの店舗のプライズコーナーを視察（一応私プライズ事業部なので）。その後　自販機でコーラーを買い『上海』に没頭。
休日にそんな女がいたら、それが私タグリンです♪

http://www.banpresto.co.jp/

ラスベガス！（そういう意味じゃない!?）

## sega rosso

セガ・ロッソ
レナッチ

ようやく『頭文字D スペシャルステージ』の開発が終わった～!!　あとは6月26日の発売を待つだけとなりました。ゲームセンターで数え切れないくらいプレイしてくれた人も、絶対楽しんでもらえるので、ぜひ買ってね！　本当にオススメです。
最新情報は公式サイトをチェックしてちょ。

http://www.segarosso.com

ゲームをしに行くだけじゃなくても今はハワイに行きたい。

## WOW ENTERTAINMENT

ワウ エンターテイメント
広報
Kaz

5月13日に行なわれたセガAMプライベートショーにて、ついに新作発表です。『激闘プロ野球 水島新司オールスターズ VS プロ野球』です。家庭用は昨年東京ゲームショーで発表していたのですが、業務用でもついに発売決定です。今秋稼動予定と、スケジュールが明確に決定して、開発も急ピッチになってきました。魅力溢れる水島新司氏の生み出したキャラクターと、監督もしっかり変更を加えた最新の日本プロ野球のデータにより再現された、リアルな選手たちの夢の競演がこの秋実現!!!

http://www.wow-ent.co.jp

時間のゆっくりと流れる人里はなれた田舎へ。

## VISCO®

ビスコ
靉靆（匿名）

クラウンマジックのコーナーができました。
星を集めると何かが起こる!?
チェリーラッシュって一体何の事なんだ!?
新しい8ラインメダルゲームが今ここに！
気になる方は今すぐチェックしてください。
新しい世界が貴方を待っている……★☆

http://www.visco.co.jp/

どうせならアメリカあたりに……（笑）。

## TAITO®

タイトー
松桐坊頭&みう

**松**：バトルギア3でタイムを出せないとおなげきのあなたにこの松桐が秘策をあたえることにしよう。
**み**：どんな秘策ですか？　私にもできますか？
**松**：大丈夫だ！　運転が苦手なみうでもできる秘策！
近日稼動『あそんでゲッチュ！とっとこハム太郎』をプレイすること、これにより心が癒されるのじゃ。
**み**：タイムを出すには心にゆとりが必要ってことね。

ラスベガスでしょ、漢のゲームといったらカジノだから。

## Warashi Inc.

佐々木

『兎-野性の闘牌-山城麻雀編』はGD-ROMなので、前作の約6倍の容量を使うことが出来た事でグラフィックが原作の繊細なタッチを再現することができました。
演出などもパワーアップしてます。
稼働の暁にはその辺もお楽しみいただきつつ、優や山城じいさんをコテンパンにやっつけちゃってください。

http://www.warashi.co.jp/

ラスベガス！

## Hitmaker™

ヒットメーカー
西村ケンサク（27）

いやー、ついに『WCCF SERIE A 2002-2003』が発表されてしまいましたね。今回は目玉はなんといってもレアカードに登場する新カテゴリー。過去、セリエAに在籍してて、いまは他のリーグで活躍している選手（ちとややこしい）が登場するんです。ということは、あの選手が使えるの!?　使えるんです！

http://www.hitmaker.co.jp/

ひなびた温泉宿でレトロゲームとかエレメカ！

## TAKUMI

タクミコーポレーション
只石

ども、こんにちは。タクミのコメント担当只石です。
さあ！　仕事が終ったらどこにいこうかなぁ～♪
ってな感じで、財布と相談してみましょっと……って、財布と相談してたらどこにも行けないよ～！

http://www.takumi-net.co.jp/

気になるゲームならどこまでも！（財布と相談してですが……）

## 質問箱コ～ナ～

さて、前号から読者さんの質問に答えることになったこのコーナー、今回はアンケートハガキのスミに書いてあった質問にお答えしましょう。

**Q.　ゲームメーカーの人や編集部の人は、何時から何時ごろまで働いているのですか？（大阪府　坂本さん）**

**A.**　「ゲームメーカー」というと特別な響きを持っているように思いますが、開発だけでなく、営業・総務・広報……といった、さまざまな人たちによって会社は構成されています。よって、一般的な会社と同じように、大多数の人たちは朝10時～夜7時ぐらいが出勤時間です。当コーナーでもお馴染みの広報担当の方々は、概ねこの時間帯で出勤しています。

しかし、開発部署はフレックスタイム制のメーカーも多いので、決まった出社時間は人それぞれのようです。またゲーム完成直前には、延々と泊まり込みになることも珍しくないのはよく知られている通りのようです。昔は「外からだけカギが掛けられる部屋があり、中には風呂・トイレなど生活環境が完備され、完成するまで外に出してもらえない」という都市伝説がありますが……一応表向きはそういうことをするメーカーは無いということになっています。

一方、編集部の方も一般的な会社と同じで、表向きは朝11～夜9時ごろまで出勤していることになっています。しかし、毎月やって来る「校了」と呼ばれる雑誌制作の最終段階が近付くと、連日の泊まり込みや徹夜になることも多く、これが終わるまでは帰れません。また、ゲーム大会の取材などは土日祝祭日に開催されることが多いので、あまり休みも多くないですね。

ライターは専業ライター以外にも、大学生やフリーター、引きこもりなどさまざまな生活環境で暮らしていますので、人によって活動時間がマチマチです。強いて挙げれば全体的に夜型が多いということですね。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「ゲームメーカーNOW！」係

## TECMO

テクモ
つっちー

1月に発売されたXboxソフト『DOAX』でキャラが着ている水着がナント製品化されちゃいました！　300を超える水着の中から、今回選りすぐりの5着を発売予定！　現在オンラインショップで予約受付中です。どの水着も数に限りがあるので予約はお早めに♪　売り切れの場合はお許しを……。

http://www.tecmo.co.jp

ザック島。

## namco®

ナムコ
新井

綺麗に撮れるのは当たりまえ！「花鳥風月」は、楽しく撮って感動の仕上がりのテーマ系コースが楽しめるよ！　しかも、きれい系コースは究極の美肌画質！　美肌フラッシュと髪までつやつや！　さらツヤフラッシュが選べちゃう！　お店には7月に登場するから見かけたら遊んでみてね！　まぁ、最近の写真シール機のある辺りは、女性しか入れない訳だが。　http://www.namco.co.jp/

漢の口。

# NEW DISC REVIEW

アーケードゲーム＆ VGM 関連の最新リリース情報をお届け！



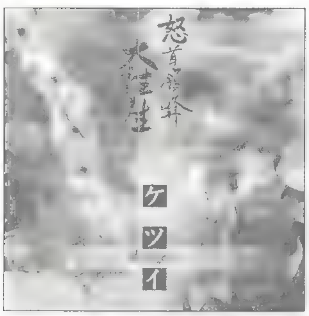

## GUITARFREAKS 9thMIX & drummania 8thMIX Soundtracks

**コナミミュージック／ KOLA-34　6月4日On Sale　¥2,243** (tax in)

01.MAD BLAST ／ THE INFECTION　02.I'm a loser (GFdm Ver.) ／樽木 栄一郎　03.Impulse of Blue ／ TAEKO　04.涙のregret ／くにたけ みゆき　05.月光蝶／あさき　06.瞬的愛歌 (JET LOVE) ／ Handsome JET Project　07.777 ／ EeL　08.S.P.I.P. ／ Thomas Howard Lichtenstein　09.Utopia ／寺島純子　10.チカラ／ BeForU　11.花の唄／ちーちゃん　12.サンデードライバー ～ GFdm mix ～／ WILD SPYKE　13.Country day ／ Anna Vieste　14.TIERRA BUENA ／ WILMA DE OLIVEIRA　15.LA ARENA ROJA ／小野秀幸　16.GET READY ／古川もとあき　17.林檎と蜂蜜 (Guitar Solo ver.) ／亜熱帯マジ-SKA爆弾 feat.MAKI　18.大見解／ Des-ROW・組　19.Out of breath ／ Thomas Howard Lichtenstein　20.less ／ MAKI　ほか、全41曲収録

最新作の楽曲を詰め込み、早くもギタドラのサウンドトラックがリリースされる。アーケードでも人気の「月光蝶」や「チカラ」、ポップンミュージックの人気曲である「林檎と蜂蜜 (Guitar Solo ver.)」、「大見解」も収録。もちろん今作の新曲・カバー曲など新登場の楽曲もたっぷり収められ、全41曲の大ボリュームになっている。

さらに同梱のブックレットには、全楽曲の解説と「GET READY」のバンドスコアを掲載！　プラスα要素も満載で、ギタドラファンには非常にうれしい一枚になっている。




## 怒首領蜂 大往生・ケツイ ～絆地獄たち～ オリジナルサウンドトラック

**ケイブ／ CVST-0000　6月中旬On Sale　¥2,200** (tax in) ※Web販売のみ

【ケツイ～絆地獄たち～】
01.DOOMSDAY 02.INTERCEPTION-喧騒の街 03.DARKENED 04.BREAKTHRU　05.SUBURB - 機甲の緑　06.CANAL FLEET - 夕暮の艦隊　07.DEFENSIVE LINE - 闇に潜む　08.EVAC INDUSTRY - 審判の日　09.SCAFFOLD　10.NO REMORSE ほか、全16曲
【怒首領蜂 大往生】
17.霧警　18.東亞　19.焚身　20.獲者　21.彩虹　22.凄舞 23.錯節　24.胎慟　25.黄流　26.緋蜂　27.頼尽　28.哀夢 29.大往生　全13曲

いまだシューターを引き付ける『怒首領蜂 大往生』とケイブ最新作『ケツイ～絆地獄たち～』のサントラが、1枚になって登場。両者の共通点はケイブ作品であることだけでなく、「さんたるる」こと並木学氏が楽曲を手掛けている点も挙げられる。『アームドポリスバトライダー』『バトルガレッガ』など、シューティングの世界感にすんなり導いてくれる楽曲に定評がある人物だ。

なお販売はケイブのホームページ http://www.cave.co.jp/ と携帯サイト「The シューティング ゲーセン横丁」で受け付けているので、詳細はそちらを参照してほしい。



## 「hummingbird」PERQUETS ～ pop'n music Artist Collection ～

**コナミミュージック／ KOLA-35　6月18日On Sale　¥2,730** (tax in)

01.Filament Circus　02.Love letter　03.Whisper Sweet Nothing　04.甘い生活　05.さよならを おしえて　06.チェイス!チェイス!チェイス!　07.Giraffe　08.うぐいす　09.カナリアの涙　10.駅　11.Skylove　12.Ping × Pong × Dash

パーキッツのアーティストコレクションとしては2枚目となるニューアルバムが登場！　「Filament Circus」のロングバージョンや「チェイス！チェイス！チェイス！」といった、ポップンシリーズで既にお馴染みのナンバーはもちろん、好評放送中のTVアニメ「ボンバーマンジェッターズ」のエンディングテーマ「Love Letter」も収録。ふじのさんと片岡氏の入魂ぶりがヒシヒシと伝わってくる、すべてが聴き所の新曲盛りだくさんな作品に仕上がっている。ファンなら必ず、そしてファンならずとも、このパーキッツワールドを体感してほしい。

今月から新譜紹介ページをさわやかにリニューアルしてみましたが、いかがでしょうか？　VGMのCDだけでなく、アーケードゲーム関連のDVDなども積極的に紹介していく予定です。
今まで以上に新情報を素早くお届けしていく所存ですので、CDやDVD購入の際にはぜひ参考にしてください。ちなみに、神出鬼没コラム「VGM喫茶」は継続していくようですよ～。

新連載コラム

# 4/4 どんたんどどたん

## 「アレンジャーはつらいよ(?) VOL.1」

第一回
Text by SEIYAMA

アルカディア読者の皆さん、ご機嫌いかがですか？　今月より、このページで「コラム」などとゆーモノを担当することになりましたSEIYAMAです。何ぶん初めてのコトなので、至らない部分も多々あるかとは思いますが、よろしくお付き合いください。

で、今月は初回ということで、あいさつ代わりといってはナンですが、『ギルティギア イグゼクス』(以下『GGXX』)についてのあれこれを書いてみようかと思います。

『GGXX』では、生演奏による楽曲が使われています(それがウリの一つでもあったと思っています)。もともとあった楽曲(既存キャラの曲)は、今回アレンジを手直ししたのですが、その理由を説明すると……、

**①そのままでは生で演奏できない(特にDrums)。**
**②仕様の関係で、演奏時間を3分前後(±5秒)にしなければならない。**
**③ある程度の共通性を持たせ、なおかつキャラごとの差別化を図る。**

……といったところになります。

①はほとんどすべての楽曲が該当します。打ち込みのメリットである「人間には演奏できないフレーズ」が足枷となるわけです。『ギルティギア ゼクス』(以下『GGX』)のアーケード版のサントラを聴いてもらえば分かります。Ride CymbalとHi-Hatを刻みながら、KickとSnareでビートが出てたりします。これはもはや人間技ではありません(笑)。

②については、もうほとんど力技でした。一番苦労したのは、「テスタメントのテーマ」ですね。『GGX』のころは5分近くありましたから(泣)。

③については「生＝バンドっぽいサウンド」ということを意識し、架空のバンドサウンドのキャラクターを設定して、その枠の中から外れないようにする、という理由によるものです。サントラとしてリリースされることが決定していたので、その時に音楽作品として聴けるものにしたかったという理由もあります。オムニバス的な仕上がりにはしたくなかったという意味で。

ちなみに、今回の『GGXX』で一番アレンジが変わったのが「ソルのテーマ」です(アレンジした本人が言っているのだから間違い無い！)。『GGX』の時のアレンジでは、イントロが間延びしている印象だったので(好きだったヒトはゴメンナサイ)、そこをGuitarとBassのChase(掛け合い)にして、リズムの流れを止めないように配慮してみました。あとはVerseをオン・コードにして、Bridgeを大改造して云々……なんて具合です。どうです、生ならではのダイナミクスが感じられると思いますが、いかがでしょう？　参考までに譜例を載せておきます。ではまた！

SEIYAMAプロフィール:『GGX』や『GGXX』でアレンジや作曲を担当。ギルティサウンドを生演奏するために結成された夢のハードロックバンド「A.S.H.」のキーボーディストも務める。

このコーナーでは、SEIYAMA氏への音楽的な質問を受け付けております。eメール(dontan@arcadiamagazine.com)かおハガキで、「どんたんどどたん」係までお寄せください。お待ちしております。

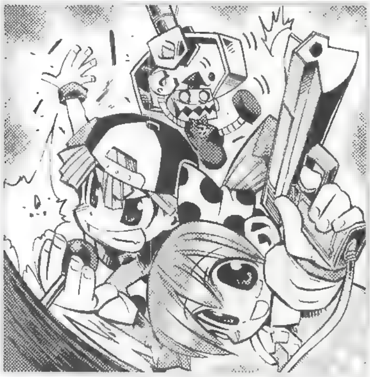
### KEEP YOURSELF ALIVE II

from『ギルティギア イグゼクス』

譜例は「KEEP YOURSELF ALIVE II(ソルのテーマ)」のイントロ部分。1小節目の3～4拍め(A部分)にあるBassの16分フレーズが入ることによって、Rhythmの連続性を生み出している。ちなみにKey=EなのにD音とG音がナチュラルになっているのは、「Blue Note」であるから。



今月のテーマ　『ゲームセンター』



あらゆるゲーム機器が設置された遊戯施設を表す和製英語（game + center）。古くは「インベーダーハウス」の名で親しまれ、最近は「アミューズメントスペース」なんて呼ばれ方もしてますね。

# 街頭電脳遊戯語録

がいとうでんのうゆうぎごろく

担当：伊勢猫＆Ｃ・LAN
イラスト：今井神

今号から微ニューアルされた「街頭電脳遊戯語録」。お送りするテーマはアーケードゲーム専門誌にふさわしく（!?）「ゲームセンター」でお送りいたしまする。

## ▼あ行▲

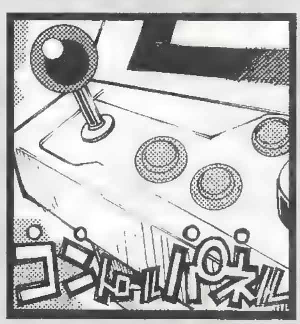
**インスト【いんすと】** instruction card
□名称□プレイヤー
ゲームの基本ルールや操作方法、メーカーのライセンスなどが明記された「インストラクションカード」の略称。コンシューマ機のゲームソフトに付いている「取扱説明書」に当たる存在だが、筐体に貼るスペースが手元や画面上部などに限られるため、簡略化されたものが多い。中でも技数が多い３Ｄ対戦格闘ゲームの場合、全体の10分の１もコマンドが掲載できないため、ほとんど役に立たない。

**オペレーター【おぺれーたー】** operator
□名称
店舗の管理運営に携わる人たちの総称で、「機械・装置の操作手、技手」「事業・企業の運営者、経営者」などの意味を持った英単語。アーケード業界においては、筐体のメンテナンスや管理をする店員、店長、さらに経営者のオーナーまでを含める。中には新入社員の研修として、～の現場を体験させるメーカーなども存在する。

## ▼か行▲

**筐体【きょうたい】** cabinet
□名称□ハード
ゲームを出力・操作しつつ、基板を保護するために必要な箱・外装を示した専門用語。家庭用ゲーム機に置き換えるならば、テレビとコントローラー、電源アダプターまでが一体化したものといえる。ビデオゲーム黎明期は、立った状態でプレイするアップライト専用筐体が主流だったが、『スペースインベーダー』（1978年／タイトー）発売とともに、屋内への設置を考慮した汎用テーブルタイプが登場。80年代の後半まで現役で活躍したが、モニターの大型化・写り込み防止などの理由から、アップライト汎用筐体へと移行していく。

**コンパネ【こんぱね】** control panel
□名称□ハード




ゲームを操作するのに必要なレバーやボタンなど、入力デバイス全般を意味する「コントロールパネル」を略した専門用語。家庭用ゲーム機におけるコントローラーに相当。１レバー＋複数ボタンで構成された汎用コンパネが一般的だが、「左レバー＋右ボタン」に規格統一されたのは、80年代後半に入ってから。それ以前の筐体では、「右レバー＋左ボタン」や「中央レバー＋左右ボタン」といった、異なる操作形態のコントロールパネルが混在。当時は、「左右の腕を交差させてプレイする」といった奇妙なプレイスタイルも見受けられた。

## ▼さ行▲

**整理券【せいりけん】** numbered ticket
□システム
ゲームをプレイする権利とその順番が記された予約券のこと。人気タイトル『ダービーオーナーズクラブ』（2000年／ヒットメーカー・セガ）の行列の整理にあたり、一般的に全国の店舗で活用し始めたシステム。順番を待つプレイヤーに配ることで、「筐体の周辺に長蛇の列ができない」ことや「待ち時間を有効に活かせる」ことなど、店舗とプレイヤーの双方にさまざまなメリットが存在。プレイヤーの入れ替え方法については、クレジット数や時間制によって行なわれている。

## ▼な行▲

**ノート【のーと】** communication note
□プレイヤー
プレイヤー同士、あるいは店員との交流を目的として、店舗内に設置された「コミュニケーションノート」のこと。都心部の大型店舗、対戦ゲームやハイスコア集計などが盛んな店舗に設置されている事が多く、ゲームの攻略方法からイラスト、店員への要望まで内容もさまざま。インターネットの普及に伴ってネット上の掲示板なども増えてきたが、プレイヤーをつなぐコミュニケーション手段として根強い人気を誇る。また、～への書き込みを目的として店舗を渡り歩くプレイヤーを「ノーター」とも呼ぶ。

**呑まれる【のまれる】** coin lost
□現象□プレイヤー
コイン投入口にお金を投入したにもかかわらず、クレジットが入らないこと。たいていの場合はコインシューターの不調によるマシントラブルで、店舗側のメンテナンスミスが原因。その事を店員に伝える事で返金・クレジット投入してくれるが、肝心の店員が見当たらず、泣き寝入りするケースも多い。




**ハイスコアボード【はいすこあぼーど】** high score board □名称□プレイヤー
店舗に設置されたゲームのハイスコアを記録したスコアボードのこと。ひと

用語の種類　□開発□……開発サイドが元となる用語／□プレイヤー□……一般的なプレイヤー用語／□テクニック□……ゲームにおけるテクニック全般／□システム□……ゲームシステム全般
□現象□……ゲーム中に起こる現象／□ハード□……ハードウエア全般（主に筐体、基板など）／□ソフト□……ソフトウェア全般（主にプログラムなど）／□業界□……業界用語

## ゲー語のツボ

現在、アーケードゲームのプレイ料金は、100円ないしは200円。今でも20円、30円で遊べるゲーセンは存在するが非常に希少であり、50円ゲーセンすら、とんと見かけなくなってしまった。物価が上昇しているのにプレイ料金を一途に守ってきただけあって、これは致し方ないところではある。

ここでは、これまでにあった、硬貨以外でのプレイ料金システムを紹介しよう。

まず、セガ、タイトー直営店などで導入されたプリペイドカード。500円、1000円などでカードを買い、テレフォンカードのように度数が減っていく。硬貨でのプレイも可能だが、カードで買えば少しクレジットが浮くようになっているのがミソ。現在もタイトーの一部店舗には残っているが、新作や人気タイトルは対象外となっていることが多い。

また、100円でメダルを複数枚購入して(正確には借りて)、コインを投入して遊べるゲーセンもあった。こうした店舗には麻雀やスロットも置いてあり、勝てばメダルを増やせるのが大きなポイント。ゲーム代を浮かせられる可能性に賭けて、大して面白くもない麻雀を結構やった人も多いのではないだろうか。こちらもゲームカードと同様に、数は少ないながら今でも残っている。

そのような流れの中、磁気カードによる決算システムなどが考案されるのは、ごく自然な流れなのかもしれない。



### 次号予告&質問・お便り募集

次号以降掲載予定のキーワードは「2D格闘」や「VGM」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中(採用者にQUOカードをプレゼント)。アンケートのスミでもよいので、ドシドシと送ってくださいネ〜!

**宛先は、**
**〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10**
**株式会社エンターブレイン**
**アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。**
**メールはscript@arcadiamagazine.comまで**

昔前はハイスコア集計店の多くで掲示されており、一般プレイヤーの目を引く存在でもあった。近年ではスコアラーと集計店舗の減少に加えて、「電源を落としてもスコアがリセットされない」ことや、「ネットワーク管理されていて、ゲーム画面に全国順位が表示される」ことなどの理由から、その姿を目にする機会も減少しつつある。

**搬入【はんにゅう】carry in**
□業界

物を運び入れること。ゲームセンターでは、主に筐体の搬入を指す。数十キロから数百キロに及ぶ筐体の搬入は、従業員にとってなかなか気が重い作業である。階段や通路が異常に狭い店舗に『ギャラクシーフォース』(セガ/1989年)など、一見どうやって搬入したのか分からない状況も多々あるが、多くの場合、作業用のエレベーターがあったり、筐体を分解できたり(先述の筐体はこれにあたる)というオチが隠されている。しかし、一般的に、一階に大型筐体が多いのは集客効果のためだけではないかもしれない。

**風営法【ふうえいほう】law of customs**
□業界

青少年の健全な育成や風俗営業業務の適正化などを目的として1958年に施行された法律。数々の改正案を伴い、1985年に施行令が発布された。正式名称は「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」。それまで地域の条例に従っていたゲームセンターも対象となり、入店時間や営業時間に関する規則は法律に則る事となった。その後、風俗営業と性風俗営業等が明確に区分され、有料アダルトサイトやビデオの通信販売にも対応した改正風営法が1998年5月に施行された。しかし、まだ「ゲーム喫茶」、「非行の温床」、「インベーダーゲーム機」といった言葉が使われているのには苦笑を禁じ得ないところだ。

**プリクラ【ぷりくら】print club**
□開発

1995年にアトラスとセガから発売された写真シール機『プリント倶楽部』は、女子高生の間で話題となり、コミュニケーションツールとして一大ブームを巻き起こした。SMAPを起用したTV番組の影響などでブームが加速し、全国的な大ヒット機種となる。ゲームセンターがそのままプリクラ専用スポットに宗旨変えしてしまった例も、少なからずあった。ブームの大きな波は一段落したが、依然として絶大な人気を誇っている。写真シール機全般を指す言葉としても使用されている。

### ▼ま行▲

**メンテ【めんて】maintenance**
□業界□プレイヤー

ゲーセン用語としては、「メンテナンス」の略語として「機器の状態」の意味で使われる。本来は、「維持・保存・生活費」という意味。メンテは快適に遊ぶ上で欠かせない要素であり、これを最良の状態に保つことは店舗の義務でもある。ボタンが効かなかったり、レバーが一方向に入りっ放しになったりという不調があった際、店側に申し出たときの反応がその店のメンテに対する考え方を知る機会にもなる。故障や不調そのものよりも、それが放置されたままの方がタチが悪い。とはいえ、トラックボールやローリングスイッチ、スロットルレバーなど特殊な操作系を持つゲーム、出荷台数が少ないゲームは替えの部品が無く、やむなく長期間「故障中」の張り紙がされている事もある。昭和の駄菓子屋では店主がゲームに詳しくなく、リース業者が来るまで絶賛故障中という光景も珍しくはなかったが、環境の違いもあってか、メンテが悪い店と揶揄される事はあまりなかった。

### ▼や行▲

**UFOキャッチャー【ゆーふぉーきゃっちゃー】UFO catcher**
□プレイヤー

1985年にセガから発売されたプライズ機器。ファンシーなピンクの筐体はアイキャッチも抜群で、それまでにない大きな景品も扱えることから人気が爆発。定番プライズマシンとして長年愛されている。現在のクレーンゲームの礎を築き、他社も含めて多数のマシンが登場している。『プリクラ』と同様に、クレーンゲーム全般を指す用語としても用いられる。冷静に考えると、UFOが動物(ぬいぐるみ)をさらうのはキャトルミューティレーションを彷彿させるが、実際にこれがモチーフとなっているかは定かではない。

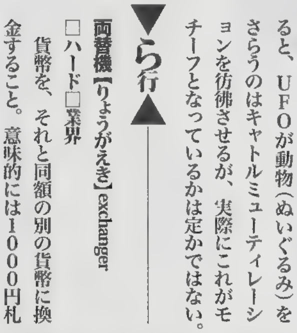
### ▼ら行▲

**両替機【りょうがえき】exchanger**
□ハード□業界

貨幣を、それと同額の別の貨幣に換金すること。意味的には1000円札10枚→1万円札も両替だが、ゲーセンにおいてはより細かい単位に換金することを指す。両替を行なう機器が両替機で、ゲーマーは再三お世話になっている。釣り銭用硬貨として、飲食店や物販店員が大量の高額紙幣を両替に来る「業務両替」と呼ばれる行為は店舗の悩みの種で、「業務両替お断り」の張り紙を見る事もしばしば。近年は磁気カードでクレジットを入れて、レジで一括清算する形態も模索されている。

**連コイン【れんこいん】continuous play**
□プレイヤー

連続プレイのこと。ゲーム内のコンティニューの適用は関係なく、待っている人がいる状態で連続プレイするマナー違反行為を指す場合が多い。



**用語の種類**　記号表記の種類と意味:(同)……同義語を表します。/(類)……類義語を表します。/(対)……対義語を表します。/例>……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①〜、②〜」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

# まじかる 猛者通信 第7発

デュエルスタートゥ!!
アバ鍵千年崖体争奪戦ゥ。

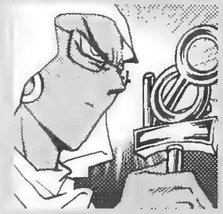
発行　2003年6月1日

人類の進化を促すという脅威のプセルス線にさらされた三茶コロニーは、かつてない未曾有の危機に見舞われていたような気もしつつも、ゴミは分別して捨てないと闇の王サウロンが復活してしまいますよという話じゃないですか。

担当・ジャダップセ
(C・LAN&田渕健康/TriStar)
イラスト・まんが．天野シロ

## 登場人物紹介


C・LAN(通称まさ)
人間スーパー32Xの異名を取る、モランボン金の熊賞第七回受賞者。現在はやり手の会社役員としての階段をニトロダッシュで駆け上がり中。

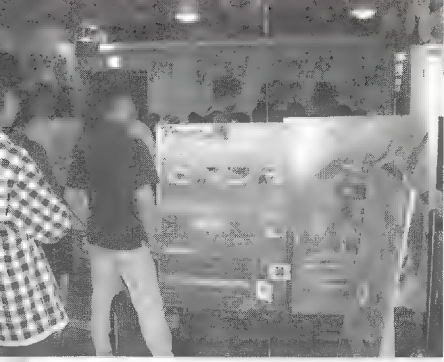

編集でそ(通称しもでん)
日曜日の朝番組にうるさい求道の徒。ゲームボーイSPを買うために、歩毛門ショップ店内の子ゼルたちを容赦なく屠り去った悪逆非道デスク。


田渕健康(通称ケソ)
時を同じくして謎の結社による電波攻撃のため、失禁強要をさせられている不甲斐なきモンド派．寝言でドゥーザドッグを唄う2TONE野郎でもある。

## いくぜ、俺のターーン! 渋ギ頂上決戦

5月某日　午後一四時〇〇分
―渋谷・G-GO前にて。

**しもでん**(以下でそ)　かいつまんで説明するとだ、今日からここで、期待のニゥゲーム『アヴァロンの鍵』のロケテストが行なわれるって寸法だ。


全宇宙のアヴァ鍵っ子が集ったロケテスト。鼻息スルピスの様相を呈していたのだ。

**C・LAN**(以下まさ)　フェフェフェフェ。今回のミッションは、鍵取り名人と呼ばれたこの我にうってつけさな。各地のコッファーから獣人本拠地の鍵まで、あらゆる鍵を奪取してきた我には、渋ギの鍵なぞ造作なきことよ。

**渕健**(以下ケソ)　おいどんも最近は、金をケチってリビングキーで宝箱開けまくり失敗しまくり衰弱の助であって、ちいとばかし鍵にはうるさいっスよ。

**でそ**　貴様らの言わんとしていることは全くもって理解不能だが、ともかく今日のロケテストで『アヴァロンの鍵』を遊び倒してみてだな、いっちょ猛者っぺえレビューを書いてみれや。

**まさ**　ま～かせい～(重低音かっうらびれた声で)。

**ケソ**　いきなり最強デッキをこさえて、ロケテに集う子ゼルたちを絶望という名の奈落にたたき込むのです!

**でそ**　おっしゃ! それじゃあ行くぜおめーら!

**ダップセ**　イヤッハァ!

(店内突入)

**店員**　本日の分の整理券配付は終了しております。

**一堂**　ショボンにゅ。

## これが俺のカードだ! 続・渋ギ頂上決戦

5月某日の明くる日。午前十一時〇〇分―渋谷・G-GO前にて。

**でそ**　昨日は遅れをとってしまったからな。今日は早めに入店して、整理券を速やかにドローするぜ。

**まさ**　まあ、午前中に来れば大丈夫だろうな。例によってケソは今日も順当に遅刻しているがな。

**でそ**　うっし、じゃあキリキリと入店して整理券をかっさらうとするか。

(店内突入)

**店員**　本日の分の整理券配付はすでに終了しております。

**一堂**　ガボーム。

## そのカードが命取りだ! 続々・渋ギ頂上決戦

5月某日の明くる日の次の日。午前九時〇〇分　渋谷・G-GO前にて。

**でそ**　今日は開店と同時にダッシュして、是が非でも『アヴァ鍵』のシートを奪うぞ。気合入れていけよオメーら!

**まさ**　何か、本当にヴァナの鍵取りみたいに殺伐&緊迫してきたな。


同時にプレイできるのは四人まで。ライフが果てた戦士から脱落し、順番を待つ次の勇者と交代するのだ。


ゲームで使用する「デッキ」は、店内に設置されている自動販売機にて購入する。何が出るかは神野満知る。

## 切り札はクレヨン なーんて、これで九人抜き

**ケソ**　よく見りゃ、すでに開店前から、大量の鍵っ子が並んデイルじゃないスか。

**まさ**　ムゥ。これは『アバ鍵』の前評判を侮りすぎていたと言わざるを得まいはいパーン!(早口かつ膝を叩く音)

**でそ**　んでは、今日こそは整理券をドローして、メインフェイズを迎えたいところだ。

**一同**　ドうぉ～リャー(ワンフー調で)。

**ケソ**　ぜふー、しこたま並んだかいあって、何とか花園行きのキップが取れましたな(憔悴した雰囲気満点で)。

**でそ**　俺らは七〇番台か。連日の盛況っぷりから考えると、プレイできるのは暗くなってからだな。

**ケソ**　～～～～～～～～っ!!

**まさ**　フェフェフェ、まあ気長に待つとしようか。ではその時間まで、我が、『アヴァ鍵』のルールを軽く説明しておこうじゃないか。

**ケソ**　オゲー。

**まさ**　まず、本作は四人でプレイするものであり、プレイヤーはチェイサー(三人)かホルダー(一人)のどちらかに属することになる。鍵を持った者がホルダーで、これを残り三人が、我先にと戦いを仕掛けて奪うという寸法だ。

**ケソ**　ホルダーは所謂鬼ごっこでいうところの鬼、銀行強盗でいう強盗犯なわけスね。

**まさ**　さね。『パゥアーストーン』でいうところの力石所持者、『エスケープキッズ』でいうところの先頭を走っている輩が、いわばホルダーっぺえ存在といえるだろう。

**でそ**　ふむ。んで、ホルダーは何をすればいいんだ?

**まさ**　マップ上には赤く光る祠があるさね。ホルディがここに辿り着けば、祠解放の儀が厳粛に執り行なわれ、ライフがもっつり回復する仕組みになっておる。

**ケソ**　質問! マップを移動する際に使用するダイスの目は六までありますか?

**まさ**　そこが勘違いしやすいところだよ君。マップの移動はすべてモンスターカードで行なう。モンステルには攻撃・防御・移動の三つの数値があり、マップ移動に使う場合は移動値を見るわけだ。しかもマスには属性があり、これが合致しないと進めぬ、という何とも困った事態になるさね。全属性のマスを通れたり、テレポートできる例外なカードもあるがね。

**でそ**　ノンクリーチャーデッキや、赤単色ゴブリン村デッキみたいなのは厳しいってか。

**まさ**　左様。作れんことはないだろうが、劇的に弱そうだ。

**ケソ**　ホーリーワードXと5バイン入れまくりで!(NBねい。

**まさ**　そんなカードは、あ、ねい。

**でそ**　つまり、相手を攻撃・防御するためだけでなく、移動を踏まえたカードも必要となるわけだな。

**まさ**　ほかにも「戦闘支援」ができる特殊なカードもあるが……これは、おいおい解説していくか。まずは、好きなモ

ンスターをガッツリと盛り込んだデッキを作ってみるといいだろう。

**ケソ** よぉーし。4thのブースター戦で、ランドタックスとアイボリータワーのコンボを炸裂させた回復道場ケソリ、今まさに再臨せん！

**まさ** いや、そこまでサギ臭く回復するデッキは作れぬよ。

**ケソ** ……落胆サーガ。

## タップでグリズル即死 戦慄をなす者マサラ

**まさ** とっぷりと日も暮れ、いよいよアヴァりの刻来たれり！ まずはカードの上下の向きと表裏を均一にそろえるがいい。スリーブに入れるのも忘れるでないぞ。これがデッキを読み取らせるための秘訣さね。用意ができたら、デッキの上方向から挿入口に差し込んでみるさね。

**ケソ** あいし、やったるë。って、カードが入りませんぞ。

**まさ** ケソや、そんなにもつりとうず高いデッキを作っても無駄竜一択！ このゲムはキャプテンタワーなデッキは無用の長物。三十枚にて構成すべしとの掟があるのだよ。

**ケソ** ト、トゥル～!?

**でそ** お、認証してる。二十九枚正常確認、一枚エラーか。

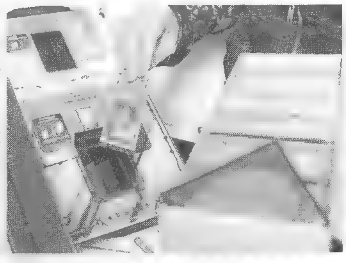
何のカードか気になるな。

**まさ** 「メイジパラサイト」ではないかな。効果がうまく発動せず、今は別の代理カードになると広報の西村さんも言ってたさね。まあ、細かいことは気にせず、デュエルはぁぁじめい!!（擦）

**でそ** 今は見知らぬ子ゼルがホルダー、俺ら三人がチェイサーか。まずホルダーを追っかければいいんだな……って、ホルダーが放ったモンスターに道を塞がれてるんだけど。

**まさ** それはホルダーが逃げ切りのために配置したモンステルさね。そいつを倒せば、ホルダーのライフを減らせていい塩梅だが、倒さねば先に進めぬさなあ。

**でそ** ち、今の手札の中に、こいつに勝てそうなのがねえや。回り道をするか。



筐体にはデッキを読み取るための穴があるが、ここに入れていいのはアヴァ鍵カードのみ。ギャザのカードを入れてもいいことナシ夫。

**まさ** そのスキに……我は怒涛のごとく追跡を開始するさね。シャッハ、ハイ！（宙に浮きつつエレクトリックサンダーを放ちながらタッチパネル入力）

**ケソ** って、これって入力の際はリアルタイム性があるんですか。まさズルイっすë！ 蜂蜜求めるグリズルのごとき疾走感で、ホルダーに接近してるじゃないですか。

**まさ** フフ。そこはホレ、多少慣れてるからねぇ。

**でそ** タッチパネルの操作は『タッチdeウノー』で鍛えたこの腕を今こそ見せる時が来た……って、何もしてないのに、時間切れ、かつターンエンドでライフが減ったぞ!?

**まさ** だからこそ人は、目の色変えてホルダーになりたがるのだよ。まったりやってると3ターンでライフがゼロになって自滅さね。ちなみに体力は、ホルダーとして祠にたどり着く以外に、敵勢力の配置したモンステルを撃破したときも回復できますPRO。

**ケソ** しくしく……早くもガメオベールの悲しみ。オイラのマンダがカエル付きのエビに返り討ちに遭いました。

**まさ** きみきみ、それは「戦闘支援」カードの威力だよ。モンスターの力を瞬時に補強して増加させる戦闘支援カードは、いわば戦闘の切り札。これをうまく使えば、普段は倒せないような敵もサクリソと倒せるが、逆に勝利者気分で敵に戦闘仕掛けてみたものの、戦闘支援カードを使われプセキュー、あそれプッセナ～と、うな垂れスピードマンジョー状態になる場合もあるさな。





タッチパネルに対し必要以上に接近する必要は、全くといっていいほど、あ、ねい。かつ操作は指1本でやるのが基本。

**ケソ** 戦闘支援に使えるモンスターは重要っぺいスね。おいどんは、戦闘支援どこ吹く風の、生クリーチャーしかデッキに入れておらなんだ。

**まさ** うむそ。「戦闘支援カード」は移動、戦闘、そしてとっさの戦闘補助と、すべての局面に使えるゆえ、強力なのは自明の理。『アヴァ鍵』に興味がある者は、開幕はゴリラとカエルが重要になることを覚えておくといいだろう。あとテレポート移動ができる「キラーレディ」も数が欲しいカードさね。

**でそ** とか言って、まさがしたり顔で解説しているスキに、子ゼルはしれ～っと祠に到着しているぞ。

**まさ** ママママジゥ!?

（結局、三人ともホルダーに追い付くことはできずにゲームオーバー）

**ケソ** とほほ。これじゃ物足りない！ つーかカードもっと欲しいっス！ 帰りにイエサブでスターターBOX買いしていくしか。

**でそ** スターターはゲーセンでしか売ってねぇから。

## 戦い終わって ～神々の黄昏～

**けそ** いやあ、遊んだ遊んだ（8時間待って2クレ）。

**まさ** ムス。人付きも終日好評で、大ヒットを予感させる塩梅だったな。

**でそ** でもさー、俺的にはもうちょっといじってほしい部分もあるんだよなー。

乱入時や、ターンの待ち時間は手持ち無沙汰になるからさ、カードカタログやチュートリアルを呼び出せるとかしてほしいよな。

**けそ** おいどんは、フィールド上に、もうちょっと突発イベントなどを盛り込んでほしいっスよ。突如、ノートリアスモンスターが出現して、皆で協力して倒さないと全員がゲームオーバーになってしまう……とかNE。

**まさ** 今回の『アヴァ鍵』は、いうなれば今後のアーケードカードゲームの、将来を占う試金石ともいえる存在だろうて。いきなり、だれもが納得できる完成度を期待するのではなく、少しづつブラッシュアップしていく過程が大事なのではないかな。

**でそ** そうだな。いつかはギャザや遊戯王や超える、アーケードならではのカードゲームをこさえてほしいものだな。

**ダップセ** カードゲーム最高！

（つづく）

*注目!! 全世界激震*

# 裏闘劇

## 全国大会開催決定!?

先月から募集を開始した「裏闘劇用種目」だが、予想以上にオフビート感が漂うナイスなセレクションが続々と寄せられ中だ。まだまだ競技種目をはじめとして各種項目を募集中なので、一気果敢に投稿してもらいたい。

### ■募集項目

**●裏闘劇では読者から参加者を大募集！ 二人一組のチームで応募してくれ！**

参加条件は、平日の日中でもフレキシブルに参加できる者。例えば、火曜の夜いきなり三軒茶屋の体育館裏に明日の朝来いと呼び出されても、両名が即OKであるということだ。PR文を添えて応募してくれ！

**●競技種目も引き続き募集！**

格闘ゲームに関わらず、対戦が盛り上が～るタイトルを広く募集したい！

**●「裏闘劇」に会場を貸していただける店舗さまも募集！**

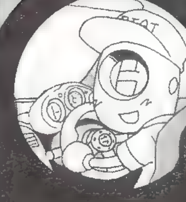
場所は関東近郊、開催時期は7月上旬を予定しています。行き付けのお店に相談してみよう！

何はともあれ、下記のあて先までどしどし応募してくれ。頼むZE！

INFORMATION

裏闘劇の種目として挑戦させたいタイトルと、裏闘劇のために店を貸してもいいという太っ腹な店長さん、そしてこれに参加したい読者のみんなは、ドシドシとご応募ください。
郵便なら、〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 アルカディア編集部「猛者通信」係、もしくはメールで mosa@arcadiamagazine.com までよろしくお願いします！



## まるかた

こんにちは、まるかたです。昨年度は「ピカ○アン」にてメカデザインやってましたが、今年は玩具付録の絵本なんかもやります。最近、クルマが好きなんだけど、お金ばかりかかってトホホ…それもチューニングとかじゃなくて、主に修理代（笑）。

ホームページ「ANZUYA」
アドレス：http://www2.tky.3web.ne.jp/~marukata/

●今号のテーマ

# 「ギャラクシアン」

**Pandora Charatte 改**（パンドラキャラット・カイ）

**このコーナーは、一つのテーマを元に、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを制作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援、連絡は編集部まで。**

ホームページ「1/4KING！」
アドレス：http://www.linkclub.or.jp/~kouki/




## 斉藤コーキ

どもども。こんにちは。この度はお招きいただき恐悦至極。今回の企画、ホントに楽しかったです。メカを描く機会があまりないもので、最近は。たはは。さて「80年代」といえば、ボクが小学生のころ当時、こっそりゲーセンに通っているのがバレたりして怒られましたね。あっはっは。古き良き思い出？



**次号予告**

次号、龍輝雅龍先生＆風間雷太先生登場！

テーマは
**「源平討魔伝」**

アルカディア㊢推薦

# ゲーマー『お気に入り』サイト

Text●Joe／「バーチャファイター」といえばボタンでガード。「鉄拳」と順番にやると操作で迷うこともしばしば……。

## ●『バーチャファイター』シリーズ

「祝・『バーチャファイター』生誕10年！」ということで今回は「バーチャファイター（以下VF）」をテーマとして取り上げてみました。ピックアップしたサイトおよびバナー掲示サイトについては「VF4」関連のイラストが掲載されているサイトを中心に掲載。イラスト系サイトは一部18禁なので、アクセスの際には気を付けてもらいたい。

また、「お気に入り検索サイト」では「VF4」関連サイトを探す際に重宝するサイトをご紹介。ネット全体の更新状況をチェックしており最新情報の収集には手放せないサイト、リンク情報が充実しているサイト、掲示板が充実しているサイトをご紹介。どのサイトも濃密な情報を誇り、バーチャジャンキーならずとも、毎日チェックしておきたいサイトだ。「VF」系サイトは、特に攻略系情報やアイテム解説など、システム的情報の充実したサイトが多い。ほかのプレイヤーと差を付けたいなら今回紹介するサイトのリンクを活用すべし！

### GOD OR NOTHING　久条伸人&輝扇碧

http://gorn.hp.infoseek.co.jp/

「VF」関連イラストは「揚げモノ」のコーナーに多数掲載されている。登場キャラもアキラ、パイ、サラなどについて楽しむる。画面の解像度は上げてアクセス！

### ばにらびらぶりぃCute！　オカノ



http://www.aya.or.jp/~okano_pc/

サイト内でのイラストコーナーで「いろいろ」に設置されたポリゴン・ジェフリーをイラストとして楽しんでほしい。かわいい女の子のCGも必見！ 一部18禁。

### 超姉貴　Violet



http://www.try-net.or.jp/~abcd0000/Vi/

サイト名に驚く無かれ。どれもクスリとさせるイラストが目白押しのサイト。お勧めは小さい絵を感じさせない「小難ぎゃらりー」のコーナー。笑うべし！

### 0.999　ウラシマまりん

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Toys/2006/index.html

サイト内では雑絵のコーナーにて「VF」関連のイラストを楽しめる。荒い絵ながらもギャグありで「VF」ファンならにやりとするイラストばかりです。

### 八尋殿　朝倉純壱



http://plaza25.mbn.or.jp/~junchiro/

原稿執筆時のトップには太い線が印象的なゴウが掲載されていた。アキラ&葵イラストも含め、豪快で格好いいイラストが楽しめる。

### メリハリあるイラストをじっくり楽しむ

**御魚倶楽部**　青緑雅



少しエロチックなところも味わい深いトコロ。

http://www.h2.dion.ne.jp/~o-sakana/

基本は「DEAD OR ALIVE」だが、「VF」のイラストも素晴らしい！ 「VF」関連は「その他」のイラストコーナーにあり、サラ、梅小路葵、影丸などが展示してある。全般に陰影と光のメリハリのある絵が特徴となっており、独特の味わいがあるのでぜひともアクセスして見てほしい。

### センス溢れる豊富な『VF』イラストを楽しんでほしい

**プラスゼロ**　シンバ



全体的に白を基調とした構成で落ち着いたイメージ。

http://kyoto.cool.ne.jp/pluszero/index.html

まずは、これでもかと大量に掲載される「VF」関連のイラスト数にビックリするだろう。しかもその質もハイレベル！ そして「VF」ネタを中心とした漫画も見てほしい。CGも漫画もその内容やオチとは別に枠外で筆者のツッコミも掲載されているのでおもしろい。

### アニメ調CGの『VF』キャラを存分に楽しもう

**G-ROOM本店**　G-壱号 G-弐号



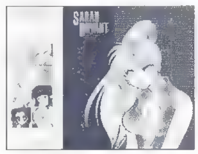
画像サイズが大きいので、解像度を上げて見よう。

http://www.ipc-tokai.or.jp/~suzuki-h/

アーケードゲームで3D対戦格闘のキャラクターイラストが中心。アニメーションGIFも掲載されており、JPEGとはまた異なったCG（イラスト感）を楽しめる。イラストは白の背景が多く、気に入った画像は壁紙にしても違和感無くいつでも鑑賞できる。一部18禁。

### 細い線と明るい色使いが魅力的

**Chelsea**　くずね



少女漫画を彷彿させるタッチが好印象の絵柄。

http://www2j.biglobe.ne.jp/~ikuko/

細い線とパステルカラーを中心とした明るい色使いが、不思議と「VF」独特のヘビーな世界のキャラクターたちとマッチしており、ポップな「VF」イラストを鑑賞できる。「VF」関連は「☆版権もの☆」のコーナーにカラー／モノクロそれぞれであるので存分に楽しめる。

### MINのAct On Knockout!!　ねこじゃらしさら



http://member.nifty.ne.jp/nisope/min-ako.html

「VF」ギャラリーのコーナーでは充実した数の「VF」イラストを楽しめる。柔らかな優しい線と色使いのイラストが印象的で、心が和む良質サイトだ。

### ★まっちょひげおやじ★　★拙者★



http://www10.plala.or.jp/s-t-a-r-s/

お勧めは「GALLERY」にあるGIFアニメ。これがプロモーション風の展開となっており、かなり格好いい。ギャグありシリアスありでじっくりと楽しめる。

### some@net　Some-sarah

http://www.psn.ne.jp/~h-rommy/somenet/

シンプルなサイトデザインのこのサイト内にはサラのイラストが掲載されている。イラスト表示にはjavascriptが機能するので設定変更時には注意が必要。

### 漢男はぁれむ　アラキ@HIDE

http://wotokoaraki.hp.infoseek.co.jp/

「VF4 Evo」アキラのシルエットを壁紙とし、ほかにシュンなどイラストを楽しめる漢のサイト。サイトは発足したばかりでコンテンツは少なめだが質は高い。

### ANNO KAMPF　直人



http://members.jcom.home.ne.jp/starcluster/

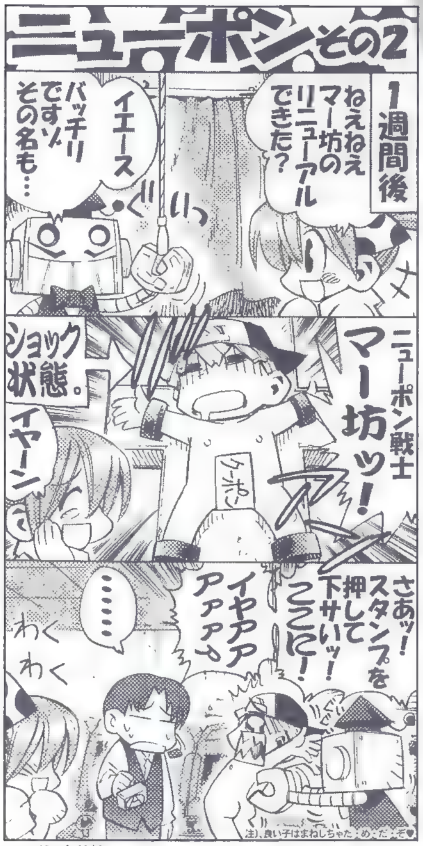
「VF4」関連イラストが非常に充実している。イラストは「チビ絵」、「普通画」、「ペイント画」などに分けられていて好みのイラストも探しやすい。

### 『お気に入り』検索サイト

「VF4」の目玉といえば、綺麗なグラフィックと奥深いゲーム性と、iモードを活用して対戦を面白くしているVF.NET。そう、「VF4」をより楽しむにはネットの活用が不可欠。「VF4」プレイヤーなら外せないサイトとしてブックマークしてほしいのが【VIRTUA FIGHTER 2003(http://hw001.gate01.com/vf2003/)】と【sarah.net(http://xx.alpha-sv.com/vf4/)】の2サイト。【VIRTUA FIGHTER 2003】は、「バーチャファイターに関する情報 」として膨大な最新の「VF4」関連サイトの更新状況の掲示と、「関連サイト」としてのリンク集が特徴。前者はメジャーなサイトをはじめとして、いろいろなサイトの更新情報が掲載している。「VF」ワールドで今どんなことがトレンドなのか？ などの情報収集としても活用したい。【sarah.net】は「VF」サイトでもかなりメジャーなサイト。洗練されたサイトのデザインと、製品紹介から各種掲示板まで文句無しの情報量を誇る。特徴あるのが掲示板で、基本のキャラクターや稼働システム別だけでなく、クエストの協力者募集やバーチャ仲間の募集、VF.NETのバトルアリーナ関連情報などなど多岐にわたる。情報収集から仲間探しまで、活用しない手はない。

「お気に入り」PLUS　対戦相手の検索にはいろいろなサイトがあるが、とくに女性「VF4」プレイヤーに活用してほしいのが、Communication Web Site for Female Playersの略であるCWF(http://www.new-mammoth.com/ladies/)だ。サイトコンセプトは「VF」女性プレイヤーのためのHPとは管理人の弁。女性はぜひともアクセスしてほしい。

# 使って遊べる!! アルカディアクーポン 〜新装開店!〜



マンガ：今井神

六月は梅雨の時期、ゲーセンに行くときは傘を忘れないで持ってゆこう。キャラ対策ならぬ、天候対策もバッチリしておこう！

## アルカディアクーポンニュース 改

### リニューアル大好評！

先月からリニューアルして「クーポン店舗MAP」が付いてから「加盟店が分かりやすくなった」という意見をよく耳にしてうれしい限り。これからはクーポン愛好者の情報をもとにして、クーポン優良店を紹介していきたいと思いますので、ドンドンお便りくださいね。

**今月の新店舗**

今月は「プラット中津店（大分県）」、「プレイシティキャロット横浜店（神奈川県）」、「アミュージアム南津守（大阪府）」の三店舗が加入！　近くに住んでいるみんなはドンドン遊びに行ってみよう！

**加盟店募集中！**

アルカディアクーポンに興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

**みんなの意見を！**

読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております！

■郵送：〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン アルカディア編集部　アルカディアクーポン係
■FAX：03-5433-7212
■E-Mail：location@arcadiamagazine.com

## アルカディアクーポン加盟店一覧●

| 地域 | 店舗名 | 住所 | 電話 |
|---|---|---|---|
| 静岡県 | セガワールド藤枝駅南 | 静岡県藤枝市田沼1−17−31 | ☎054-636-4416 |
| | ハイテクランド宝塚 | 沼津市大手町5-9-20 B1 | ☎0559-62-5903 |
| | プリッズ南浜松店 | 浜松市新橋町1956 | ☎053-442-7235 |
| | ミラクル静岡店 | 静岡市西中原1-7-20 | ☎054-284-0099 |
| 愛知県 | PLAY SEVEN | 尾西市開明字流64-1 | ☎0586-46-7228 |
| | アミューズメントプラザ マルシン | 刈谷市池田町4-83 | ☎0566-25-5001 |
| | おもしろランドAHAHA清洲店 | 西春日井郡清洲町字一場1240 | ☎052-401-6013 |
| | ゲーム塾AGC | 一宮市宮地1-14-8 | ☎0586-43-8138 |
| | セガ・デポルテ | 名古屋市中区栄1-4-5 | ☎052-222-3920 |
| | セガワールド一宮 | 一宮市音羽通り3-11-30 | ☎0586-23-5125 |
| | セガワールド岡崎 | 岡崎市上地3-50-4 | ☎0564-58-8986 |
| | ハイテクセガ金山 | 名古屋市中区金山町1-19-2 | ☎052-323-0121 |
| | ハイテクセガ豊田 | 豊田市深田町1-65-1 | ☎0565-26-6777 |
| | ラ・フィエスタ豊橋 | 豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1 | ☎0532-55-6088 |
| | 遊屋楽造22 | 一宮市島崎1-2-4 | ☎0586-75-6466 |
| 三重県 | ゲームランド おにごっこ | 松阪市日野町ベルタウン2F（昭文堂書店） | ☎0598-21-1211 |
| | セガワールド生桑 | 四日市市生桑町字川原崎299-1 | ☎0593-32-9988 |
| 滋賀県 | セガアリーナ浜大津 | 大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F〜3F | ☎077-523-7015 |
| | ビクトリヤ（フウキグループ） | 大津市栄町6-29 | ☎077-533-3140 |
| 京都府 | ゲームスペース プラニー（フウキグループ） | 宇治市広野町西裏100 | ☎0774-43-9030 |
| | 西院コットンクラブ（フウキグループ） | 京都市左京区西院三蔵町12 | ☎075-595-1136 |
| | 下鴨ヒーロータウン（フウキグループ） | 左京区下鴨高木町46 | ☎075-712-4367 |
| | スーパーヒーロー山科（フウキグループ） | 京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F | ☎075-502-5765 |
| | セガワールド六地蔵 | 京都市伏見区桃山町山ノ下32 | ☎075-603-3220 |
| 大阪府 | GAME Dino 家具団地店 | 牧方市長尾家具町1-7-7 | ☎072-867-7357 |
| | P.A天満店 | 大阪市北区天神橋4-9-5 | ☎06-6358-2068 |
| 大阪府 | アミューズGiGi | 大阪市天王寺区上汐3-3-5 | ☎06-6775-6051 |
| | アミューズメント ギガ（フウキグループ） | 牧方市西禁野2-1 | ☎072-849-4161 |
| | アミューズメントパーク エルロフト | 茨木市宇野辺1-4-3 | ☎0726-23-7161 |
| | ゲームプラザOKAⅢ（フウキグループ） | 高槻市城北町2-11-2 | ☎0726-71-5123 |
| | 心斎橋GIGO | 大阪市中央区心斎橋筋2-2-19 | ☎06-6213-8024 |
| | タウンスポット高槻店（フウキグループ） | 高槻市西冠3-1-3 | ☎0726-75-8530 |
| | チャレンジャー ガムガム店 | 吹田市岸部南1-24-9 | ☎06-6317-0433 |
| | チャレンジャー追手門店 | 茨木市西安威1-5-21 | ☎0726-43-4444 |
| | チャレンジャー関大前店 | 吹田市千里山東1-14-2 | ☎06-6389-8072 |
| | チャレンジャー堺東店 | 堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F | ☎0722-23-9915 |
| | チャレンジャー土居店 | 守口市土居町8-11 | ☎06-6994-7476 |
| | チャレンジャープリプリランド | 吹田市千里山東1-10-3 | ☎06-6387-4396 |
| | ハイテクランドセガアビオン | 大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOﾋﾞﾙ 1F〜2F | ☎06-6645-7692 |
| | パラシオ高槻店 | 高槻市高槻町16-11 | ☎0726-84-7082 |
| | ファミリーガーデンパートⅡ | 大阪市西区九条1-11-6 | ☎06-6583-0732 |
| | アミュージアム南津守 | 大阪市西成区南津守6-1-70 | ☎078-271-0335 |
| 兵庫県 | 三宮サンクス | 神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404〜407 | ☎078-271-0335 |
| 奈良県 | ネオ ステーション | 大和高田市高砂町6-3 | ☎06-4398-1224 |
| | キャノンショット（フウキグループ） | 奈良市二条町2-4-14 | ☎0742-35-3218 |
| 和歌山県 | K-CAT紀ノ川店 | 和歌山市湊1771-5 | ☎073-480-5111 |
| | プレイシティキャロット和歌山店 | 和歌山市雑賀町77 | ☎073-431-8559 |
| 島根県 | ゲームスポット ハロウィン | 出雲市渡橋町1211 | ☎0853-23-0731 |
| 岡山県 | 岡山ジョイポリス | 岡山市下石井2-10-1 | ☎086-232-8790 |
| 広島県 | スペースV1可部店 | 広島市安佐北区可部南3-1-8 | ☎082-814-6116 |
| | スペースV1廿日市店 | 廿日市市本町4-23 | ☎0829-34-3311 |
| | プラボ五日市店 | 広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1F | ☎082-921-8576 |
| 広島県 | プリッズ広島店 | 広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F | ☎082-222-8072 |
| 香川県 | ゲームステージ ビート | 高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F | ☎087-868-6007 |
| | セガワールド高松 | 高松市勅使町字山王535 | ☎087-866-9526 |
| | マックスプラザ善通寺（フウキグループ） | 善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ | ☎0877-63-4333 |
| 高知県 | ブリーズ | 高知市はりまや町1-1-19 | ☎088-872-8789 |
| 福岡県 | MAHODO（マホードー） | 北九州市八幡西区折尾1-12-14 | ☎093-695-0632 |
| | アカトンボ産大前店※ | 福岡市東区松香台2-2-2 | ☎092-662-8705 |
| | アカトンボ西新店※ | 福岡市早良区西新4-7-7 | ☎092-844-6553 |
| | スーパーアカトンボ香椎店※ | 福岡市東区香椎駅前1-10-10 | ☎092-682-0555 |
| | トンボ大橋駅前店※ | 福岡市南区大橋1-9-1 | ☎092-553-1081 |
| | ハイテクセガ七隈 | 福岡市城南区七隈8-4-8 | ☎092-861-4856 |
| | セガワールド多の津 | 福岡市東区多の津3-6-18 | ☎092-612-7094 |
| 佐賀県 | ゲームナイスデイ | 佐賀市本庄町大字本庄506-9 | ☎0952-25-4448 |
| | プレイハウスアスカ | 伊万里市浜町五番街 エル アスカビル2F | ☎0955-23-2895 |
| 長崎県 | セガワールド 大村 | 大村市古賀島町383-1 | ☎0957-50-2555 |
| 熊本県 | セガマービィー | 熊本市春日3-15-1 | ☎096-351-6229 |
| 大分県 | アミューズメントスペース31 | 大分市皆春100-2 | ☎097-523-5060 |
| | セガワールド中津 | 中津市沖代町1-2-16 | ☎0979-22-7833 |
| | ドリームワールド | 大分市大在中央2-8-3 | ☎097-593-5224 |
| | プラット中津店 | 中津市東本町4-3 | ☎0979-27-1255 |
| 宮崎県 | JR宮崎フレスタby SEGA | 宮崎市錦町107-4 | ☎0985-26-7589 |

※2**トンボグループ**はメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚サービスとなります。はメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3**セガワールド中津**はメダル1000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

## 加盟店ピックアップ!! Vol.2

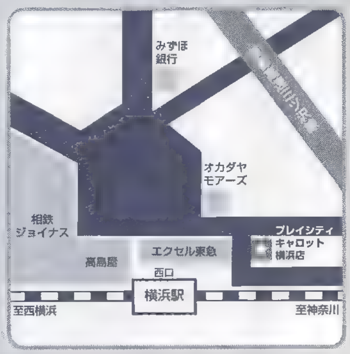
### 神奈川県 プレイシティキャロット横浜店

**アクセス**
「JR横浜駅西口」より徒歩1分。「オカダヤモアーズ」の右隣です。

**営業時間**
9:00〜24:00

**対応ゲーム**
「プライズ」、「プリクラ」、「WCCF」以外のゲームでご利用頂けます。

**スタッフより**
最新の対戦格闘やレトロゲームも充実しています。また「頭文字D」の対戦も盛り上がっています。



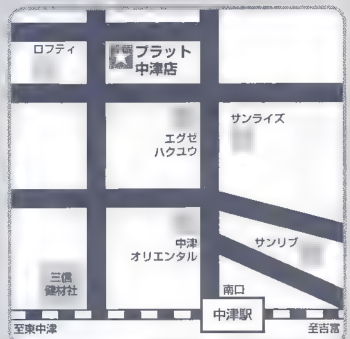

### 大分県 プラット中津店

**アクセス**
「JR中津駅」から徒歩5分、「スロパラ中津店」の隣です。

**営業時間**
10:00〜24:00

**対応ゲーム**
「プライズマシン」以外のゲームにご利用できます。

**スタッフより**
『ソウルキャリバーII』、『GGXX #RELOAD』が燃え盛っております! 強者よ集え!







### 新クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。
- 「コピーチケットではないか」、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 加工をすると、無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では1日1回の使用が原則です。
- クーポンは、お店によってはサービスの内容が異なる場合があるので、お店に確認をしましょう。
- 下の加盟店リストから、突然消えていく店舗もあります。毎月加盟店を確認してから出掛けてください。
- アルカディアを切り離したくない人は、本誌を持参しても使用可能です。
- クーポン使用の際は、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えましょう。

### ●アルカディアクーポン加盟店一覧

| | | | |
|---|---|---|---|
| 北海道 | 麻生アミュージアム | 札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1F | ☎011-736-6166 |
| | アミューズメントファクトリー | 旭川市6条7丁目 | ☎0166-24-5077 |
| | クラブセガ札幌 | 札幌市中央区南5条西4-7 | ☎011-512-1868 |
| | スガイ北24店 | 札幌市北区北23条西4丁目2-39 | ☎011-757-8540 |
| | ヒートアップ | 北見市北4条西3丁目 タニイビル1F | ☎0157-26-4485 |
| 青森県 | ファイターズ K-ONE八戸店 | 八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内 | ☎0178-24-9911 |
| 岩手県 | ハイテクセガ盛岡 | 盛岡市大通2-6-11 | ☎019-623-2562 |
| 宮城県 | ナムコ ブラボ仙台泉店 | 仙台市泉区松森字上河原1-1 | ☎022-773-4171 |
| | ハイテクセガ仙台 | 仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1 | ☎022-267-1834 |
| 秋田県 | ハイテクセガ秋田 | 秋田市東通7-4-5 | ☎018-837-5041 |
| 福島県 | ハイテクランドセガ郡山 | 郡山市西ノ内2-11-40 | ☎024-939-1411 |
| 茨城県 | アイアイ駅南店 | 水戸市桜川1-4-10 | ☎029-221-1001 |
| | ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ | ひたちなか市東大島2-11-11 | ☎029-274-4124 |
| 群馬県 | アミュージアム前橋店 | 前橋市国領町2-200-6 | ☎027-237-4234 |
| | エスペランサ高崎 | 高崎市飯塚町370-1 | ☎027-364-8183 |
| | セイタイトー新前橋店 | 前橋市小相木町558 | ☎027-255-6830 |
| | セガワールド伊勢崎 | 伊勢崎市大正寺町115-1 | ☎0270-32-9775 |
| | セイタイトー前橋店 | 高崎市中尾町1351-1 | ☎027-255-0500 |
| | セガワールド渋川 | 渋川市有馬字中井187 | ☎0279-23-3810 |
| 埼玉県 | basara-cafe | 所沢市小手指町1-43-2 | ☎070-5453-6776 |
| | HAP'1 GAME Citta UNO | さいたま市田島8-2-12 | ☎048-844-8868 |
| | HAP'1 GAME Citta' | さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内 | ☎048-837-8021 |
| | キャロム川越 | 川越市神明町60-13 | ☎049-223-8522 |
| | デイトナIII | 川口市芝新町4-30 星野ビルB1 | ☎048-269-8119 |
| 千葉県 | DEEP | 習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル1F | ☎047-493-7537 |
| | アミューズメントエース津田沼 | 船橋市前原西2-15-1 | ☎047-475-8918 |
| 千葉県 | ゲームセンターB-1 | 柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1 | ☎0471-44-5597 |
| | ゲームフジ船橋店 | 船橋市本町4-40-1 | ☎047-425-6393 |
| | ハイテクセガ柏 | 柏市柏1-1-11 丸井ビルB1 | ☎0471-63-9844 |
| | GAME-NEWTON | 板橋区志村3-24-3 | ☎03-3558-9766 |
| 東京都 | MOMアミューズメント西葛西店 | 江戸川区西葛西5-1-5 | ☎03-3675-8737 |
| | アムネット五反田店 | 品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル | ☎03-3495-2183 |
| | アメニティワールド エンデバー | 多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山B1〜1F | ☎042-389-3461 |
| | 池袋プレイランドラスベガス | 豊島区西池袋1-22-4 | ☎03-3982-1817 |
| | 荻窪GAME-EXC | 杉並区上荻1-16-16 ユアビル1 1F | ☎03-5397-9551 |
| | クラブセガ秋葉原 | 千代田区外神田1-10-9 | ☎03-5256-8123 |
| | ゲームスタジオ キューブ | 板橋区赤塚2-2-18 | ☎03-3554-2261 |
| | ゲームファンタジア サンシャイン店 | 豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1F〜3F | ☎03-3971-9601 |
| | アドアーズ 渋谷店 | 渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F〜4F | ☎03-3496-5856 |
| | アドアーズ ミラノ店 | 新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1F〜3F | ☎03-3200-0884 |
| | アドアーズ 八王子店※ | 八王子市東町11-3 センチュリーステーションビル B1〜4F | ☎0426-48-1288 |
| | 新宿第一店ゲームオスロー | 新宿区歌舞伎町1-22-7 | ☎03-3200-5517 |
| | 立川ゲームオスロー5 | 立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F | ☎042-529-7837 |
| | トライアミューズメントタワー | 千代田区外神田4-3-10 | ☎03-5295-2345 |
| | ハイテクランドセガ渋谷 | 渋谷区渋谷1-14-14 | ☎03-3409-4737 |
| | 原宿ゲームダブルエックス | 渋谷区神宮前1917-1 ルボンテビル2F | ☎03-3405-4379 |
| | ビートライブ | 町田市森野1-37-8 今村ビルB1 | ☎042-710-0508 |
| | プレイランド ビックチェリー 羽村店 | 羽村市五ノ神4-14-5 | ☎042-579-4603 |
| | プレイランドチェリー 一橋学園店 | 小平市学園西町2-13-1 | ☎042-344-7741 |
| | 池袋GIGO | 豊島区東池袋1-21-1 | ☎03-3981-6906 |
| 神奈川県 | AMワールドフロンティア三ツ境店 | 横浜市瀬谷区三ツ境6-1 | ☎045-365-1103 |
| | MUTHOS(ムトス)綾瀬店 | 綾瀬市大上1-8-15 | ☎046-770-9178 |
| 神奈川県 | MUTHOS(ムトス)イースト | 座間市ひばりヶ丘4-605-2 | ☎046-257-2413 |
| | MUTHOS(ムトス)相模原店 | 相模原市中央2-1-5 | ☎042-776-5001 |
| | ゲームプラザニューヨーク大船 | 鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F | ☎0467-44-0027 |
| | ハイテクランドセガ ブリーズ | 横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル | ☎045-313-6435 |
| | プレイシティキャロット横浜店 | 横浜市西区南幸1-2-7 | ☎045-314-7778 |
| 新潟県 | J-LAND | 新潟市万代1-1-22 | ☎025-241-2149 |
| | ゲームメイト | 新潟市花園1-1-1 | ☎025-248-2163 |
| | タイトーイン古町店 | 新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F | ☎025-224-4838 |
| | タカラ島プラーカ店 | 新潟市笹口1-2 プラーカ2 6F | ☎025-240-2318 |
| | タカラ島古町店 | 新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F | ☎025-222-5375 |
| | チルコポルト上越店 | 上越市下門前薬島810-1 | ☎0255-45-2608 |
| | ハロータイトー新発田店 | 新潟県新発田市舟入町 3-649 コモタウン内 | ☎0254-26-7877 |
| 富山県 | プレイランド カケオ | 富山市上袋732-2 | ☎076-424-7543 |
| 石川県 | ハイテクセガJR金沢 | 金沢市広岡口1 | ☎076-260-3844 |
| | P.A七尾店 | 七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内 | ☎0767-53-6517 |
| 長野県 | アミューズメントパークNASA | 長野市高田五反田1720 | ☎026-228-7434 |
| | セガワールド豊科 | 南安曇野郡豊科町大字南穂高1115 | ☎0263-73-6767 |
| | レジャーランド小諸店 AQUA | 小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F | ☎0267-25-0313 |
| 岐阜県 | 岐阜GIGO | 岐阜市日ノ出町2-20 | ☎058-264-3130 |
| | セガワールド高山 | 高山市上岡本町7-7 | ☎0577-35-5077 |
| | 遊屋楽造 | 羽島市竹鼻町狐穴448-1 | ☎058-393-3979 |
| 静岡県 | GAME USA | 焼津市石津港町2-4 | ☎054-624-5237 |
| | the 3-RD PLANET ALADDIN | 富士市永田町2-99 | ☎0545-57-7777 |
| | the3-RD PLANET静波 | 榛原郡榛原町細江2146 | ☎0548-22-7660 |
| | ゲームコンドル駒形本店 | 静岡市駒形通り1-1-33 | ☎054-253-0161 |
| | セガワールド静岡 | 静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F | ☎054-252-3591 |



※1ゲームファンタジア・アドアーズはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1000円分のメダルをサービスいたします(お求めの前にクーポンをご提示ください)。

# ハイスコア全国集計

2003年4月20日集計締め切り分

ただのクリアでは物足りない
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

**来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ!**

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

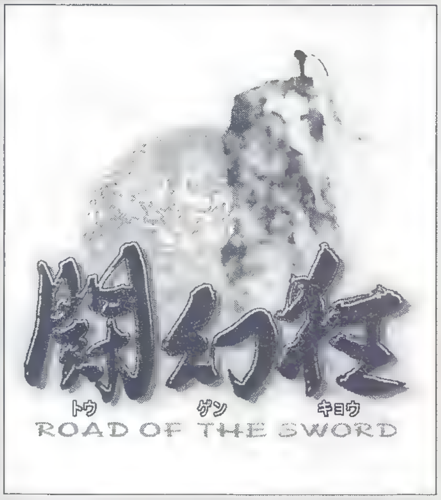
このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行きつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

## 30,182,300

**撃郎**

GAME's MILK(京都)






### 「幹千堂」で1,100万点

さまざまなルート分岐がある本作では、最も稼げるステージを探し出すことが重要だ。

現在明らかになっている大きなポイントが、まずステージ2の屋根ルートだ。ステージ2のボスである「幹千堂」を倒すと、なんと1,100万点ものボーナス得点が加算されるからだ。

また、ステージ3のボスで3体同時に出現する「法明」は、真ん中が本体であり、それを倒せばクリアになるのる。しかし分身1体につき約300万点が加算されるので、分身2体を倒してから本体を倒すのが理想だ。

今回の稼ぎ頭は「葛天雷」だが、2位のプレイヤーは「黄荷」使用でトップと30万点差に迫っている。今後はほかのキャラの躍進にも期待したい。

## 3,247,260

**与作未参戦の1位など意味なし! TYO-チョイ**

個人申請 大慶園(千葉)

TIME CRISIS 3



### ノーミス&連続ヒット命

本作の稼ぎの上で大きな割合を占めるのが、ノーミスヒットと、連続ヒットの二つ。

まず、ノーミスヒットは狙いを外さずに敵を撃っていくもので、正確な狙撃が要求される。そして連続ヒットは、敵に弾を当ててから一定時間内にまた弾を当てていく状態を継続するもので、最高10ヒット毎に5,000点が加算されるようになる。

TYO-チョイ氏は1-2でノーミスかつステージを通しての連続ヒットに成功しているようだ。

ボス戦では、単にクリアを狙うだけならグレネードを使えばいいのだが、ハイスコア狙いではそうもいかない。

危険を冒してでもマシンガン&ハンドガンでノーミスヒットを狙った方が点数が高いのだ。例えば1-3の飛行機ではミサイルポッドを壊さずに残しておき、機体へマシンガンで撃ち込んで稼いでいる。もちろんそのためには、ほかの場所でマシンガンの弾数を残していく必要があり、さらに道中が苦しくなるのはいうまでもない。

今回はTYO-チョイ氏がブッちぎりでトップを飾ったが、次回以降の更新にも注目していきたい。

グリッターオアシス

# 265,485.80

## 鬼ストップ89発目UGR-NKD

個人申請 ビッグジョイ鈴鹿店（三重）

ウエストコースト

# 433,505.59

## Nonri-Kil@Bastok　Club

個人申請 （有）富士センター（大阪）



## 永久ドリフトでチップ稼ぎ

稼ぎのキモとなるのが「永久ドリフト」と呼ばれる現象だ。

これはクレイジードリフト中に、ある操作をすると「半永久的にドリフトを継続した状態になる」という現象を利用したもの。残タイムを多く増やしてからこの操作を停車枠内で行ない、時間の限りチップを稼ぐのだ。

また、団体客の中には大幅にタイムが増える団体が居るため、乗客出現場所を把握することも重要だ。

# 44,803

## PPP-TKN@火曜クラブ

デイトナⅢ（埼玉）



## 運命のハートを増やせ

本作は高校三年生の男子生徒になり、卒業までの1年間でクラスメイトである女の子四人と「運命」の絆を深めるというクイズゲーム。

ゲームはクイズとイベントの2パートに分かれていて、クイズパートでは早く正解することで、イベントパートではそれぞれの女の子が好む選択肢を選ぶことにより、点数に当たる「運命のハート」数が多く増加する。

ただし、既に本作は解答を完全にパターン化する方法が発見されている。そのため、簡単に最速で全問正解することができるので、ハイスコア争いはこれを踏まえた上でのパターン制作のスピードが勝負になってくるのだが、ある問題が生じている。

現時点では原因は不明なのだが、同じ問題を同じ早さで解答したにもかかわらず、なぜか運命のハート数に多少の差が出るという現象が確認されており、この現象がプレイヤーを悩ませているのだ。

久しぶりに登場した、スタートからクリアまでの完全パターン化が可能なクイズゲームの本作だが、果たして今後のスコア争いは一体どのような展開を見せるのだろうか？

通常2周　タイプA

# 359,637,374

## D.I

アババ天神橋店（大阪）

通常2周　タイプB

# 312,020,140

## いまきち

ゲームインナミキ（東京）

裏2周　タイプA

# 298,303,515 (2周目5面)

## ㊍㊎：奥野君師匠来店記念

ゲームインナミキ（東京）

裏2周　タイプB

# 347,774,411 (2周目5面)

## いまきち

ゲームインナミキ（東京）






## またしても裏2周目クリアならず！

1周目をノーミス、ノーボムでかつ1億2千万点以上という条件を満たすと突入できる裏2周目だが、今回も残念ながら2周ALL達成者は無し。

その中でトップが大きく動いたのが【通常2周　タイプA】だ。これまでトップの座を守ってきたKMT氏が、残6で3,468万点とそつなくまとめたのに対し、D.I氏はなんと残2での3,596万点。1周クリア時に2千万点差が付いており、攻めと守りの差が圧倒的な点効率の差を見せ付けた結果となった。

# ハイスコア全国集計

## 全国1位スコア

### 2003年4月20日締切分

| ゲームタイトル | 部門 | スコア | スコアネーム | 店舗名 |
|---|---|---|---|---|
| ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002 | | 881,500 | KOL | ケンタゴン&キョンタゴン（東京） |
| ソウルキャリバーII | ヴォルド | 1' 54" 60 | 関前に無双の風 さきお | 個人申請 プラザカプコン高知店（高知） |
| ソウルキャリバーII | マキシ | 1' 43" 88 | 寂然と夢想の雨 さきお | 個人申請 プラザカプコン高知店（高知） |
| ギルティギア イグゼクス | 闇慈 | 23,226,700 | ネコのタマ（えの木の黄一点） | えの木（高知） |
| ギルティギア イグゼクス | スレイヤー | 29,279,200 | さきお（彼方） | えの木（高知） |
| ギルティギア イグゼクス | カイ | 20,826,200 | 後半がいまいち。G.M.C.DUO | えの木（高知） |
| ザ・警察官2 全国大追跡スペシャル | | 6' 46" 766 | 6分台出すの夢でした@D.Y | アミュージアム草津店（滋賀） |
| ビートマニアIIDX 8th style | ナイト | 6,841 | はげ | ゲームプラザキューティ（大阪） |
| どきどきアイドルスターシーカー | どきどきアイドルモード | 14,846,780 | ERO@萌たんとは今でも最低週5回 | グッデイ21（東京） |
| レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ | | 1,645,700 | まだ甘い。ヘレティックさきお | えの木（高知） |
| 怒首領蜂大往生 | タイプA | 1,683,676,040 | 氷川撫子さん萌え♡♡♡♡♡♡♡♡♡ | グッデイ21（東京） |
| 怒首領蜂大往生 | タイプB | 1,232,382,420 | ヘタレ1号 | ゲームセンタードリーム（宮城） |
| 剣 -TURUGI- | | 1,160,700 | 風雲ジャスコ城攻囲戦 JPK-RDX-寛乃介 | 個人申請 ブランウイック スポーツガーデン（東京） |
| 式神の城 | ふみこ・O・V | 5,442,928,820 | GLS-SMP-鈴 二番の男 | プレイシティキャロット巣鴨店（東京） |
| ゼロガンナー2 | アパッチ | 3,887,700 | 次は400万！（無理）V.T-KAK | ゲームインナミキ（東京） |
| ゼロガンナー2 | コマンチ | 3,878,700 | ひろせ "○田さんの勇姿が見たい_!" | ゲームインナミキ（東京） |
| 中国龍プリティチャンス | | 5,086,200 | G.M.C. げえむのごんちゃん | アミパラ2000（広島） |
| アクアラッシュ | 練習 | 156.15 | NGP-ANP | アベニュー北口店（山梨） |
| アクアラッシュ | 初級 | 262.55 | NGP-ANP | アベニュー北口店（山梨） |
| アクアラッシュ | 上級 | 341.00 | NGP-ANP | アベニュー北口店（山梨） |
| テトリスT.A. PLUS | ノーマル | 549,554 | はあはあマン | レジャーパレス（北海道） |
| リアル&フェイク フォトY2K | | 8,327,400 | 醜!!男塾 エロSiX | 個人申請 ゲームサファリ穂積店（岐阜） |
| エスプレイド | JB-5th | 38,419,000 | Clover-HPN.-ミニマムTAC | 西千葉スターダスト（千葉） |
| エスプレイド | 美作 いろり | 42,365,290 | Clover-HPN.-東のキノコTAC | 西千葉スターダスト（千葉） |
| 上海真的武勇 | 古典上海 | 164,900（11面） | HAP-善通寺 | 個人申請 ゲームステージビート（香川） |
| ストリートファイターEX2 | スカロマニア | 3,378,600 | Springs学院 スコアラー部 | プレイシティキャロット巣鴨店（東京） |
| ギルティギア イグゼクス #RELOAD | | 16,520,000 | KOL=春日歩 | ケンタゴン&キョンタゴン（東京） |
| 新豪血寺一族 闘婚～Matrimelee～ | | 2,040,700 | マッキ先生に超感謝!! 代打ちさきお | えの木（高知） |
| バーチャストライカー2002 | | 43 | !氏 | 個人申請 ゲームセンター塚本キング（大阪） |
| ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドIII | | 281,430 | ついに出た28万！YOU39-8-92 | 個人申請 ソユープレイランド ソピア御所野店（秋田） |
| 太鼓の達人4 | | 1,780,370 | よしだ@AJT（Kou@） | 個人申請 ジャスコ津山店 ファンタジーアイランド（岡山） |
| 怒首領蜂大往生 ブラックレーベル | タイプB | 1,771,208,620 | SDOH-SGK-ATSξ | 個人申請 青山ロングラン（サムシング）（新潟） |
| 頭文字D アーケードステージ Ver.2 | 妙義 右回り | 2' 51" 689 | RRL-渋谷英毅 | ゲームコスモ町田店（東京） |
| 頭文字D アーケードステージ Ver.2 | 碓氷 左回り | 2' 42" 482 | あんまき!! ウマー | 個人申請 レストハウス マミー（愛知） |
| 頭文字D アーケードステージ Ver.2 | 赤城 上り | 2' 18" 431 | ビルチャン | イミグランデ相模原店（神奈川） |
| 頭文字D アーケードステージ Ver.2 | 赤城 下り | 2' 13" 842 | たくら | ゲームランドおにごっこ（三重） |
| 頭文字D アーケードステージ Ver.2 | 秋名 下り | 2' 45" 900 | ストーン@ カブ名「すっとんヨ」 | ゲームランドおにごっこ（三重） |
| 頭文字D アーケードステージ Ver.2 | いろは坂 下り | 2' 36" 094 | トクタケ | アミューズメントパーク NASA（長野） |
| バトルギア3 | 超初級 | 2' 17" 201 | ASK | アミパラ2000（広島） |
| バトルギア3 | 初級 | 2' 03" 510 | ASK | アミパラ2000（広島） |
| バトルギア3 | 上級 | 3' 25" 528 | ANDY店長 | プレイシティ中央町（鹿児島） |
| テクニクビート | マスターピース フォレスト | 1,009,420 | ちょ | 中野ロイヤル（東京） |

## ハイスコア講評

今回は**ギルティギア イグゼクス #RELOAD**から。基本的な稼ぎの方針は前作とほぼ同じの模様。次回以降のえの木プレイヤーの台頭に注目しましょう。

**新豪血寺一族 闘婚～Matrimelee～**はクララが稼ぎ頭。ステージクリア時のランクがSSSだと10万点のボーナスが入るので、これを取るのは必須。その上で技点やパーフェクトボーナスの勝負というところでしょう。

**バトルギア3**は各コース順走、逆走別での集計を予定していたのですが、どちらで走ったのかが申請用紙に記入されていないものがほとんどだったので、今回は見送らせていただきました。

**ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドIII**はついに28万点の大台に。1面ボスではこん棒を狙い続けているようです。実はラスボスの足への二箇所同時撃ち稼ぎは、電撃の攻撃が2回以上こないと6万点以上稼ぐことができないとのこと。

**ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002**は1500点差でトップの座がついに入れ替わりました。限界も近そうですが、果たしてどうなるか。

**怒首領蜂大往生**の【タイプA】のスコアは2周目の道中をノーボムでマキシマムを回し切ったスコア。家庭用が発売されたこともあり、ハイスコアの状況が大きく変わってくると予想されます。

**ストリートファイターEX2**の【スカロマニア】はリバーサルで前ダッシュできること

# 君もチャレンジ！
# ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア(高得点、タイムなど)を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること(部門によっては二人になる場合があります)。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定(ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定)と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置(シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む)

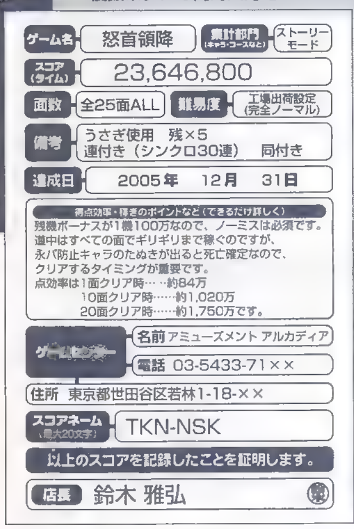
・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうものどちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね(連付き、同付きなど)を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。



ゲーム名　怒首領蜂　集計部門(キャラ・コースなど)　ストーリーモード
スコア(タイム)　23,646,800
面数　全25面ALL　難易度　工場出荷設定(完全ノーマル)
備考　うさぎ使用　残×5
連付き(シンクロ30連)　同付き
達成日　2005年　12月　31日
得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)
残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。
道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、
永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、
クリアするタイミングが重要です。
点効率は1面クリア時……約84万
10面クリア時……約1,020万
20面クリア時……約1,750万です。
名前 アミューズメント アルカディア
電話 03-5433-71××
住所 東京都世田谷区若林1-18-××
スコアネーム(最大20文字) TKN-NSK
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長 鈴木 雅弘

← 個人申請ハガキ記入例

| ゲームタイトル | 部門 | スコア | スコアネーム |
|---|---|---|---|
| **6月号の集計漏れ** | | | |
| あずまんが大王パズルポブル | 一人でパズル | 321,726,350 | UMC(ふなっこのおまめさん) |
| ファイターズヒストリー | サムチャイ | 1,530,500 | GYO |
| **6月号訂正のスコア訂正** | | | |
| 頭文字D アーケードステージ Ver.2 | 妙義　左回り | 2'51'069 | 妙義暗部工作員@おぷしょん |
| **6月号の誤掲載** | | | |
| 頭文字D アーケードステージ Ver.2 | いろは坂　逆走 | 2'44"646 | たくら |
| **4月号の集計漏れ** | | | |
| 頭文字D アーケードステージ Ver.2 | 秋名 上り | 2'57'069 | カフヤッコ |
| **4月号の誤掲載** | | | |
| 頭文字D アーケードステージ Ver.2 | 秋名 上り | 2'52"965 | 1口 |

※アルカディア4月号、6月号において上記の誤りがありました。ここに訂正すると共にスコアラーおよび読者の皆さまにお詫び申し上げます。

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ブレイジングスター | ヘルハウンド | 67,709,960 | GFA-ISO (EMBRYO劣化) | デイトナⅢ(埼玉) |
| | アリュステイルム | 74,276,240 | SOF-WTN | |
| | ウィンディナ | 68,327,160 | えど木屋閉店記念 S.O.D㊍ | |
| | DINO-246 | 63,864,620 | 全然足りません.Z. | モンキーハウス本館(福岡) |
| 怒首領蜂 | Cタイプ | 722,157,820 | もう我慢ならねえ☆ SSP-揚雲 | ゲームBOX Q2(愛知) |
| ファイヤーバレル | 連付き | 11,867,500 | 醜!!乙女塾かんちゃん43才 まだまだ現役 | 個人申請 ゲームサファリ穂積店(岐阜) |
| ストリートファイターZERO3 | E・本田 | 5,703,700 | G.M.C.T・H | モンキーハウス本館(福岡) |
| ストリートファイターZERO2 | リュウ | 3,658,500 | スコアネーム未定 | デイトナⅢ(埼玉) |
| ヴァンパイアセイバー | デミトリ | 1,602,400 | ROK | アババ天神橋店(大阪) |
| ビューポイント | | 4,661,420 | IMU-AT2 | ゲームインナミキ(東京) |
| ガンバード | ヤンニャン | 2,249,400 | SYO | ゲームインナミキ(東京) |
| 19XX | ライトニング | 20,406,300 | 両替士 | 個人申請 アミューズメントフォーラムモア(東京) |
| | 震電 | 20,358,300 | HPN.-恋愛リボン tru・ten・on | アババ天神橋店(大阪) |
| ソニックウイングス3 | ブラスター・キートン | 3,954,900 | 木村　賢姫 | アババ天神橋店(大阪) |
| ターボフォース | 旧バージョン | 1,659,400 (3周目2面) | 音楽が死ぬほど素敵。まつお兄チャマ | 個人申請 ロッキーワールド仙台(宮城) |
| ナイトストライカー | Q | 91,732,030 | HOLiNO | トライアミューズメントタワー(東京) |
| | U | 90,321,460 | | |
| 1941 | 2P連付き | 17,525,000 | 3ヶ月ぶりの再会(2プレイ目) | アミューズメントスタジアム豊中(大阪) |
| ゲイングランド | 1P | 31,833,425 | ゼルナム族2号 | モンキーハウス本館(福岡) |
| | 2P | 63,035,635 | ドラ博士H.S&経(つね) | トライアミューズメントタワー(東京) |
| フェリオス | イージー | 864,720 | TEN | GAME'S MILK(京都) |
| 最後の忍道 | ノーマル | 3,220,400 | KBS哀川 ライバルTN氏に捧ぐ | 個人申請 アクティロイヤル(大阪) |
| テラフォース | | 2,585,300 | SKY | GAME'S MILK(京都) |
| アルゴスの戦士 | | 12,003,070 | NRX-044 昴様再会記念 | グッデイ21(東京) |
| トイポップ | 1P | 192,190 | LIBRINIAN | トライアミューズメントタワー(東京) |
| ゲーム天国 | タイムアタック Z-DYNE MKⅡ | 13,028,410 | KDK-TAKEYUKI | グッデイ21(東京) |

に「5年やってようやく気付いた」ことで大きく点効率が上がった模様。「うれしいやら悲しいやら」(本人談)とのことです。

根強い人気の**エスプレイド**が、同一人物による2キャラ同時更新。しかも【JB-5th】の方はほかの3800万点台を出してきたプレイヤーを制しているというおまけ付きです。残るは【相模祐介】のみですが、前人未踏の3キャラ制覇を狙ってほしいですね。

**怒首領蜂**の【Cタイプ】も久々の更新です。以前のスコアより残機が1機少ない残4のためそれだけでも1千万点落ちですが、その分各所のコンボなどで点効率を上げたことが今回の更新につながったようです。

**19XX**はここにきて最重要の5面道中で1000点勲章を平均3枚(倍率がかかるため実際は1枚2600点)も多く取れるようになったほか、ラスボスのミサイル稼ぎも6万点ほど多く稼げるようになるなど、恐ろしいまでのパターン進化をとげている模様。

非常に難度が高い縦スクロールシューティングの**ターボフォース**は、何と史上初の3周目突入。3種類の中から効果がランダムで現れる「?」アイテムがあるのですが、引いたものによっては即死することもあるという、アナーキーなゲーム内容です。

このところすごい勢いでスコアが伸びていた**テラフォース**は、フルパワーアップの状態で緑アイテムを取ると敵が全滅し、敵1機につき1000点が加算されることが発覚したからです。敵が多く出現するところで緑アイテムが出現するようにパターンを再構築したそうです。

4月20日時点

# ハイ HI-SCORE

## ハイスコア全国集計

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

### 西千葉スターダスト

千葉県千葉市中央区春日2-54-4　☎043-244-9721

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | エスプレイド（美作 いろり） | 42,365,290 | Clover-HPN.-東のキノコTAC | ALL ノーミス クリア時3123万 |
| ★ | エスプレイド（J-B 5th） | 38,419,000 | Clover-HPN.-ミニマムTAC | ALL 1ミス ラストでサギ×3(怒) |
| 3 | ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA） | 258,264,266 | N.O | 2-5 1周残×6 |
| 4 | 怒首領蜂大往生（タイプB） | 350,934,730 | MON | 2-5道中 SHOT強化 |
| 5 | テトリス T・A PLUS（マスター） | 8'37"56 | フサギコ | ランクm 初m |

### ハイテクセガ盛岡

岩手県盛岡市大通2-6-11　☎019-623-2562

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA） | 201,616,260 | PCG@引っ越しました | 2-4 1周1.5億 2P側 |
| 2 | ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプB） | 205,415,618 | DIS | 2-4 1周1.64億 |
| 3 | 怒首領蜂大往生（タイプB） | 726,190,510 | HGA-PCG | 緋蜂まで L強化 2342hit |
| 4 | 機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオンDX（チーム・ジオン） | 38,898 | ナンバ・ラル ドズル | グフ・シャゲ A ガンダム・BR S 参考記録 |
| 5 | ギルティギア イグゼクス #RELOAD | 11,173,500 | T.kiz | ALL ヴェノム ペナ×3 |

### レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通8丁目南3-10　☎011-862-6906

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | テトリス T・A PLUS（ノーマル） | 549,554 | はあはあマン | ALL 3'02"76 |
| 2 | ストライカーズ1945（P-51 ムスタング） | 948,400 | Mrバイキング（週4日ペース） | 2-1 |
| 3 | ストライカーズ1945（スピットファイア） | 1,010,700 | ホモドリルクルン | 2-2 |
| 4 | ファイナライザー | 6,761,400 | 一紀闘幻狂でマジギレ | 連付 |
| 5 | ビートマニア・ザ・ファイナル（THE FINAL） | 2,023 | インドマン | ALL |

### トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | ナイトストライカー（Uゾーン） | 90,321,460 | HOLiNO | UステージALL パシフィスト（Fでヘリ3+3） |
| ★ | ゲイングランド（2P） | 63,035,635 | ドラ博士 H.S&経（つね） | 2P同時ALL 1P・2P歳の差10才 |
| ★ | トイポップ（1P） | 192,190 | LIBRINIAN | ALL |
| ★ | ナイトストライカー（Qゾーン） | 91,732,030 | HOLiNO | QステージALL パシフィスト（Hでヘリ+2機分スコアUP） |
| 5 | ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプB） | 261,754,145 | HGA-某所専門学生ヘタRET | 真2-5 誰か蝶を倒してくれ… がくっ |

### ゲームセンタードリーム

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビルB1　☎022-224-1046

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ソウルキャリバーII（タイムアタック・シャンファ） | 4'00"28 | AU | ALL |
| 2 | ソウルキャリバーII（タイムアタック・ユンスン） | 3'30"95 | NM | ALL |
| 3 | ソウルキャリバーII（タイムアタック・ラファエル） | 2'55"01 | AE | ALL |
| 4 | パズLET | 161,230 | CHKさんにささぐ♡ | ALL |
| 5 | レイブレーサー（初級） | 9'06"852 | うに。 | T.T. 12周設定 |

### レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F　☎011-737-6165

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプA） | 189,166,578 | 泡踊りで大奉仕 | 2-3 |
| 2 | ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプB） | 222,935,746 | 汁問題解決の見通し | 2-4 |
| 3 | 新豪血寺一族 闘婚 | 1,068,100 | デブのJリーグ なまら火ィつく!! | ALL お梅使用 |
| 4 | ソウルキャリバーII（タイムアタック・タリム） | 2'40"20 | すぐるマイカー購入記念 | ALL |
| 5 | ストリートファイターIII 3rdストライク（まこと） | 8,396,300 | MAY | ALL |

### 東京レジャーランド小岩井店

東京都江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668-8411

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ビートマニアIIDX 8thstyle（ボーカル） | 5,613 | 8PON | |
| 2 | ビートマニアIIDX 8thstyle（V.A.） | 5,044 | 8PON | |
| 3 | ビートマニアIIDX 8thstyle（UG2） | 4,975 | 8PON | |
| 4 | マイティ・パン（ツアー） | 1,117,200 | 松林園おごれ!! | |
| 5 | ギルティギア イグゼクス #RELOAD | 3,247,300 | ㈱ | ALL ノーマルモード ディズィー |

### デイトナIII

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1　☎048-269-8119

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | ストリートファイターZERO2（リュウ） | 3,658,500 | スコアネーム未定 | ALL 連射付 P×1落ち（真ゴウキ-8.9万）サガット終了295.9万 自己ベスト） |
| ★ | ブレイジングスター（ヘルハウンド） | 67,709,960 | GFA-ISO（EMBRYO劣化） | ALL 残×1 ヤツのせいで70万落ち |
| ★ | ブレイジングスター（ウィンディナ） | 68,327,160 | えど木屋閉店記念 S.O.D㊮ | ALL 残×0 |
| ★ | ブレイジングスター（アリュステイルム） | 74,276,240 | SOF-WTN | ALL ラス面がつながりません（泣） |
| ★ | 青春クイズ カラフルハイスクール | 44,803 | PPP-TKN@火曜クラブ | ALL 連付 |

### 釧路スガイ ゲームプルプル

北海道釧路市北大通6-1-2-2　☎0154-22-8670

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイター | 539,000 | 通りすがりのお客様。 | ALL 6ボタンVer. |
| 2 | ビートマニア・ザ・ファイナル（HAPPY） | 4,766 | 患者小林（MJハマりちう） | ALL AAA |
| 3 | 頭文字D Ver.2（赤城下り） | 2'15"916 | ゲン君 | 完走 RX-7 TypeR 晴・昼 |
| 4 | 闘幻狂 | 14,030,500 | 家政婦を見た!! | じじいどものトライフォースまで 呉品 |
| 5 | サンダードラゴン2（2P側） | 3,191,730 | 科捜研で女㋢ | 7面死亡 連付 来月がんばります。 |

### グッデイ21

東京都江東区北砂7-4-4　☎03 5690-0821

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | アルゴスの戦士 | 12,003,070 | NRX-044昴様再会記念 | ALL 約40万落ち!! |
| ★ | どきどきアイドルスターシーカー（どきどきアイドルモード） | 14,846,780 | ERO@萌たんとは今でも最低週5回♡ | ALL ノーミス 2-5(35) 3-2 (9-1) 3-5(57-3) |
| ★ | 怒首領蜂大往生（タイプA） | 1,683,676,040 | 氷川撫子さん萌え〜〜〜♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡ | ALL L強化 残×0 B×4 |
| ★ | ゲーム天国（Z-DYNE MKII タイムアタック） | 13,028,410 | KDK-TAKEYUKI | ALL 連付 残21秒 |
| 5 | ガーディアンフォース | 14,925,120 | あんのじょうバグに泣かされました | ALL 連付 |

### ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F　☎047-395-2065

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 青春クイズ カラフルハイスクール | 43,178 | 2CALLの方が高い… MJN-T.Y | ALL |
| 2 | アルゴスの戦士 | 10,363,140 | バケラッタバケラック byOJR | ALL ノーマル 27面× |
| 3 | ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA） | 114,372,055 | 曽根はやっぱりカンニングをした | 1周クリア |
| 4 | ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプB） | 184,945,699 | MJN-T.Y | 2-4ボス |
| 5 | 頭文字D Ver.2（赤城上り） | 2'20"998 | ゴス | まだまだいけそうかな？ |

### フリーウェイ八戸店

青森県八戸市長苗代4-1-20　☎0178-20-5612

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA） | 171,056,852 | 博麗神社のご利益カム☆HGA-け〜はち | 2-4 ノーマル |
| 2 | ぐわんげ（シシン） | 55,671,194 | HGA-け〜はち@大崩落ションボリック | ALL 銭 47058 |
| 3 | ストライカーズ1999（F-22 ラプター） | 1,237,000 | マンシンソウイHGA-け〜はち | 2-2 |
| 4 | ストライカーズ1999（AV-8 ハリアー） | 1,114,800 | 式神IIやりにきてください マジ頼ム(泣) | 2-1 |
| 5 | 怒首領蜂大往生（タイプB） | 627,251,230 | Hyper Bullets Beat HGA-P4U | 2-5 L強化 |

ゲー事典
■ロッキーワールド仙台店　http://www.geocities.co.jp/Playtown-Queen/1866/index.html■ゲームビンゴ　http://www.game-bingo.com/■中野ロイヤル　http://royal-g.hp.infoseek.co.jp/
■トライアミューズメントタワー　http://www.try-inc.co.jp/tower/■大久保アルファステーション　http://www.alpha-st.co.jp/index2.html

# ハイスコア通信

## ハイスコア集計店からのメッセージ

●レタス702(北海道)
日曜日は何らかの形で『ギルティギア』のイベントをやっておりますので、ご来店お待ちしております。 BY㊟

●ハイテクセガ盛岡(岩手県)
『式神の城Ⅱ』が、絶賛稼働中です。『闘幻狂』も四人台稼働中です。毒々しいゲーム性に打ち勝てる猛者求む。

●デイトナⅢ(埼玉県)
火曜クラブ(スコアネーム)の結果が気になる。受かっていればよいが……。

●トライアミューズメントタワー(東京都)
『斑鳩』に20連射付けました。『式神の城Ⅱ』にB.S連射付けました。『式神の城Ⅱ』と『ボーダーダウン』のライブ中継を始めました。 BY T2北大路♡

●グッデイ21(東京都)
新作ゲームが元を取るまでにあきられる。今日『式神の城Ⅱ』を入荷しました! 待望の新作なので、頑張ってください。
BY 出稼ぎ店長

●大久保アルファステーション(東京都)
新入生・新社会人の方々もそろそろ学校や会社になじんだころでしょうか? 心に余裕ができたら、当店に遊びに来てください! もちろんなじめなかった人も現実逃避にぜひ当店へ!!

●GAME IN ナミキ(東京都)
当店では毎月一回のベースで、格闘ゲームのフリーイベント『ストⅢ3rd』ランキングバトルを開催致しております。

●中野ロイヤル(東京都)
『VF4 EVO』が4セットになりました。それでも、1プレイで50円です。

●ゲームスタジオ キューブ(東京都)
何やらゲーム業界は、大手メーカーの事業統合などで盛り上がってますが、早く決着を付けて新たな方向性を示してくれ。

●GAME BOSS(神奈川県)
『頭文字D』のビデオ録画が可能になりました。

●青葉台ガリバー(神奈川県)
大和田さんへ おいすい～?
峰岸さんへ 超安定?
向さんへ ありえないって。
松谷君へ ああ? わたしゃ先に帰ります。

## 扇ヶ丘レジャーセンター
石川県石川郡野々市町高橋町15-12 ☎076-246-6406

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ケツイ 絆地獄たち(通常モード タイプA) | 158,827,328 | 冴上蒼司/F 氷の勲 絆地獄厨な人(笑) | 2-3 クリアできるのか? |
| 2 | ケツイ 絆地獄たち(裏2周目 タイプB) | 187,610,828 | T.I やっとノーミス | 2-4 |
| 3 | 新豪血寺一族 闘婚 | 1,220,500 | SSR平-YAM㊒ 横シュー(笑) | ALL お梅 負け×4くらい |
| 4 | 頭文字D Ver 2(碓氷左回り) | 2'44"602 | シュン | 晴 MT シルエイティ |
| 5 | ギルティギア イグゼクス #RELOAD | 2,955,700 | 穴うめ | ロボカイ 参考スコア |

## GAME BOSS
神奈川県横浜市中区吉田町1-1 ☎045-253-8009

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 頭文字D Ver.2(秋名下り) | 2'46"305 | いってよし | TA チューンド 晴 EA11R |
| 2 | 頭文字D Ver.2(秋名上り) | 2'56"445 | いってよし | TA チューンド 晴 EA11R |
| 3 | 頭文字D Ver 2(赤城上り) | 2'19"688 | ヨッチFD | TA チューンド 晴 FD3S |
| 4 | 頭文字D Ver.2(いろは坂下り) | 2'36"197 | げいしゃ | TA チューンド 晴 DC2 |
| 5 | 頭文字D Ver.2(いろは坂逆走) | 2'45"319 | パッション | TA チューンド 晴 DC2 |

## 大久保アルファステーション
東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 頭文字D Ver.2(いろは坂下り) | 3'37"800 | こばせば | 雨 インテグラ TYPE R |
| 2 | 頭文字D Ver.2(四峠走破) | 10'11"123 | クレージー | 晴れ TRUENO GT-APEX |
| 3 | 極上パロディウス | 4,561,700 | チンカスバイパー | ALL 連付 ビッグバイパー |
| 4 | ソニックウィングス(AJ-37) | 1,294,900 | T.SUZUKI | ALL 連付 |
| 5 | ファイナルファイト(ガイ連付) | 3,864,880 | 後藤 | ALL |

## アベニュー北口店
山梨県甲府市北口2-9-11 ☎055-227-8681

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | アクアラッシュ(練習) | 156.15 | NGP-ANP | ALL |
| ★ | アクアラッシュ(上級) | 341.00 | NGP-ANP | ALL |
| ★ | 式神の城(結城 小夜) | 4,816,847,020 | TBSS タバサさん そして置き手紙でいす | ALL クラスSS コイン60369 |
| 4 | アクアラッシュ(初級) | 262.55 | NGP-ANP | ALL |
| 5 | 頭文字D Ver.2(妙義左回り) | 2'52"920 | ガードレール追突中 | トレノ AE86 MT |

## ガリバー青葉台店
神奈川県横浜市青葉区青葉台2-9-16 フラワービル1F ☎048-521-7821

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX(シングル・連邦) | 22,572 | ライデン | 倒52 NT S 久々の更新です。 |
| 2 | 式神の城(ふみこ・O・V) | 5,273,872,990 | わはー | ALL 6ミス やはりよみはエロいな |
| 3 | 式神の城(日向 玄乃丈) | 3,908,209,770 | えへ～ | ALL 5ミス |
| 4 | 式神の城(???) | 3,708,320,710 | 兄やー | ALL 6ミス はちみつだ～いすき♡ |
| 5 | 式神の城(玖珂 光太郎) | 4,410,894,390 | くししし | ALL 3ミス ビット悪かった 5-3ダメ |

## ゲーム IN ナミキ
東京都世田谷区松原2-27-14 ☎03-5300-5747

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストライカーズ 1999(X-36) | 3,229,800 | A+u | 初ノーボムクリア |
| 2 | プロギアの嵐(ミリタント) | 194,599,890 | UED | b-β 残×5 B×0 15連不使用 |
| 3 | 怒首領蜂大往生(タイプB) | 1,005,061,020 | ABE@太菱さん いつになったら… | 2-5 L強化 |
| 4 | 斑鳩(ノーマル) | 33,105,680 | FMI-麻生(ヘタレ強化) | 残×6 1ミス |
| 5 | 斑鳩(イージー) | 30,533,280 | TAQ-たっきゅん- | 残×8 連付 |

## アミューズメントパークNASA
長野県長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 新豪血寺一族 闘婚 | 1,248,100 | NST-あっさむ氏 結婚おめでとう-KZR | ALL お梅 ALLSSS |
| 2 | ケツイ 絆地獄たち(通常モード タイプA) | 160,054,645 | F.M | 2-4 |
| 3 | 頭文字D Ver.2(八方ヶ原往路) | 2'15"577 | トクタケ | ALL |
| 4 | 頭文字D Ver.2(八方ヶ原復路) | 2'14"742 | トクタケ | ALL |
| 5 | 式神の城(玖珂 光太郎) | 4,116,674,730 | MKZさん更新 おめでとうございますLMN | ALL SS $49140 |

## ゲームセンターUFO伊勢原店
神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23 伝田ビルB1 ☎0463-94-4519

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バーチャファイター4 エボリューション | 3'14"90 | vすぴー | ALL リオン |
| 2 | バーチャファイター4 エボリューション | 4'26"91 | ★カリン☆ | ALL レイ・フェイ |
| 3 | バーチャファイター4 エボリューション | 4'58"20 | MAK | ALL アオイ |
| 4 | バーチャファイター4 エボリューション | 4'53"93 | vすぴー | ALL ラウ |
| 5 | バーチャファイター4 エボリューション | 5'04"20 | (祝 勇太1才) | ALL ジェフリー |

## アミューズメントランドkentagon&kyontagon合同集計
東京都新宿区百人町1-10 (Kentagon) 東京都新宿区百人町1-18-11 (Kyontagon) ☎03-5386-2460

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 怒首領蜂大往生(タイプB) | 314,045,800 | Stg | 2-5 EX強化 |
| ★ | ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002 | 881,500 | KOL | ALL クーラ・チャン・裏社 |
| ★ | ギルティギア イグゼクス #RELOAD | 16,520,000 | KOL=春日歩 | ALL チップ 連なし 150万落ち |
| 4 | あずまんが大王 パズルボブル(CPU対戦) | 11,196,730 | K.O | 5面 おおさか |
| 5 | あずまんが大王 パズルボブル(CPU対戦) | 10,751,360 | K.O | 3面 おおさか |

## ゲームボックスQ2
愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F ☎052-452-0920

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | 怒首領蜂(Cタイプ) | 722,157,820 | もう我慢ならねえ☆SSP-揚雲 | ALL C-S 1P 残4 |
| 2 | 怒首領蜂大往生(タイプA) | 458,310,100 | 次の黒幕 探さないと…… | ALL L強化 1勝?敗 |
| 3 | 斑鳩(ノーマル) | 34,003,600 | TF | ALL 残×8 ノーミス |
| 4 | 機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン(シングル・ジオン) | 58 | ジョニ夫 | ALL ギャン 撃破数11 ロースコア部門 |
| 5 | 機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン(チーム・ジオン) | 228 | ジョニ夫とノブ夫 | ALL ギャン116 シャアザク112 ロースコア部門 |

## イミグランデ相模原店
神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1 ☎042-753-8881

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 頭文字D Ver.2(妙義左回り) | 2'51"249 | ヒデキ | |
| 2 | 頭文字D Ver.2(妙義右回り) | 2'51"890 | タイチョ | |
| 3 | 頭文字D Ver.2(碓氷左回り) | 2'42"679 | D・ヒル | |
| 4 | 頭文字D Ver.2(碓氷右回り) | 2'42"312 | イッテヨシ | |
| ★ | 頭文字D Ver.2(赤城上り) | 2'18"431 | ビルチャン | |

## 中野ロイヤル
東京都中野区中野5-52-15 ブロードウェイセンター329 ☎03-3387-9599

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | テクニクビート(Masterpiece Forest) | 1,009,420 | ちょ | ALL レイン |
| 2 | ギルティギア イグゼクス #RELOAD | 6,066,100 | 店員FJI | M.O.Mモード ディズィー |
| 3 | エメラルディア(アドベンチャー) | 2,553,320 | RAK | ALL |
| 4 | パカパカパッション | 606,200 | テクニクオフでキョドってた人 | オールプリカ 95-94-95-94 |
| 5 | パカパカパッション スペシャル | 2,142,320 | ロイヤル G | シルバー大会 |

## ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-916-1722

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ケツイ 絆地獄たち(通常モード タイプB) | 123,893,788 | T.T | ALL 1周 |
| 2 | 斑鳩(ノーマル) | 33,889,990 | TF | ALL ノーミス |
| 3 | ギルティギア イグゼクス #RELOAD | 2,817,400 | サラリーマン | M.O.Mモード 御津闇慈 |
| 4 | アウトトリガー | 335,285 | G97 | ALL テクニカル 上級 コントロール タロン |
| 5 | 機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン DX(シングル・連邦) | 19,928 | 黒い三等兵 | ALL 地上ガンダム(ビーム) 宇宙ガンダム(ビーム) |

## ゲームコンドル 駒形本店
静岡県静岡市駒形通1-1-33 ☎054-253-0161

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バトルガレッガ(ノーマルキャラ) | 14,627,100 | S崎さん砲台2回取り よろしくたのまぁすよ | ALL ABC同時押し 予選1015万 ダイヤル連付 |
| 2 | バトルガレッガ(ボーンナム) | 16,618,190 | 運子珍々-68 | ALL ABC同時押し 予選1136万 ダイヤル連付 |
| 3 | アームドポリスバトライダー Ver.B | 16,246,800 | ちんいと | ALL Lv8 C押し フライングバロン |
| 4 | ケツイ 絆地獄たち(通常モード タイプA) | 241,397,406 | MAG-SRC-E.Y | 2周ALL |
| 5 | スーパー上海 | 152,400 | K.H(花ジィ) | ALL |

## ゲームスタジオ キューブ
東京都板橋区赤塚2-2-18 ☎03-3554-2261

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ビートマニアⅡDX 8thstyle(UG2) | 7,504 | GS | ALL |
| 2 | ネオボンバーマン | 227,050 | NAO | ALL ノーミス |
| 3 | ゼロガンナー2(ホーカム) | 1,673,200 | P.B | 2-1 1周ノーミス(泣) |
| 4 | メタルスラッグX | 4,899,921 | ARI | 最終ステージ |
| 5 | 19XX(震電) | 12,037,300 | P.B | ALL |

ゲー事典
■イミグランデ相模原店 http://www.aa.alpha-net.ne.jp/imigra/top4.htm■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997/
■アミューズメントパークNASA http://www5d.biglobe.ne.jp/~apnasa/■ボックスQ2 http://nmt.cside.com/q2/■GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/main/

**●イミグランデ相模原店（神奈川県）**
相変わらず『頭文字D』の設置店、世界一を目指して頑張ってます。全10台、1プレイ50円で好評稼働中!! ガンガン走ってハイスコアを申請してください！ 皆さまのご意見・ご要望をお待ちしております。
BY A

**●ゲームコンドル駒形本店（静岡県）**
Y田さん、コンパネの件ありがとうございました。『ケツイ～絆地獄たち』が好評稼働中です。ジメジメする時期ですが、気晴らしも兼ねてぜひコンドルへ！
BY スタッフ一同

**●アミューズメントパークNASA（長野県）**
4月は新しいタイトルが多く、『式神の城Ⅱ』がいい感じです。今回はやさしめ? そのほかのタイトルでもスコア申請が楽しみです。もちろん、そのほかのタイトルでもスコア申請をお待ちしております。
BY 担当

**●扇ケ丘レジャーセンター（石川県）**
『バトルギア3』の確認は大変です。

**●ゲームボックスQ2（愛知県）**
みんなシューティングゲームもやってくれ～。『式神の城Ⅱ』を入荷予定。ビデオ録りもできるようにします。

**●ゲームハウスピットイン（愛知県）**
お客様のご希望にお答えして、『アウトトリガー』を再入荷！ 知る人ぞ知るこの名作ゲーム、ぜひプレイしに来てください。

**●ゲームカレッジ（愛知県）**
もちろん四人対戦可能です!!
『バーチャコップ3』、『式神の城Ⅱ』を入荷しました。どちらも1プレイで50円です。今年も、4月からハイスコアのポイントランキングを始めました。

**●ゲームランドおにごっこ（三重県）**
ハッチーさま、滋賀県よりご来店ありがとうございます。おぷしょんさま、KIN+7さま、遠方より大会に参加していただき、ありがとうございます。ストーンさま、また濃いメンバーお願いします。
BY トリスタン

**●アミュージアム草津店（滋賀県）**
滋賀県のスコア集計店復活です。4月下旬には『バーチャコップ3』、『式神の城Ⅱ』、5月には『麻雀格闘倶楽部2』が入荷予定ですので、スコアラーの方、雀鬼の方のご来店をお待ちしております。

## アミパラ2000店
広島県広島市西区西観音町3-3 ☎082-297-7135

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | 中国龍プリティチャンス | 5,086,200 | G.M.C. げえむのごんちゃん | ALL (F-A-A) |
| 2 | 怒首領蜂大往生 (タイプB) | 533,723,200 | XRX-大魔王 | 2-5 EX強化 |
| ★ | バトルギア3 (初級順走) | 2'03"510 | ASK | FD3S-Twin Turbo |
| ★ | バトルギア3 (超初級順走) | 2'17"201 | ASK | FD3S-Single Turbo |
| 5 | バトルギア3 (初級逆走) | 2'29"682 | TSUBAME | NB8C |

## ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バツグン SP.Ver. | 99,999,990 | チャチャ山本 | A-TYPE 残×3 |
| 2 | 魔法大作戦 (ボーンナム) | 24,395,560 | あさP-VSあさP-(同キャラ) ㊙ | 2-5 |
| 3 | スーパー魂斗羅 | 10,823,120 | ㊅うめ隊 @店員山男 | 2-2 連付 |
| 4 | ドラムマニア 8thMIX | 364,549,250 | ㊅うめ隊 @店員山男 | ガールズコース・アドバンス |
| ★ | ビートマニアⅡDX 8thstyle(ナイト) | 6,841 | はげ | |

## GAME-COLLEGE
愛知県愛知郡長久手町山野田628 ☎0561-61-1439

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA) | 113,754,668 | ROM | 1周クリア |
| 2 | エイリアンVSプレデター | 2,926,900 | N.M | |
| 3 | ギルティギア イグゼクス #RELOAD | 3,550,100 | G | チップ |
| 4 | ギルティギア イグゼクス #RELOAD | 8,477,300 | G | ロボカイ |
| 5 | ストリートファイター ZERO3 (かりん) | 3,405,500 | 3 | |

## えの木
高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ギルティギア イグゼクス #RELOAD | 13,736,600 | マッキ上等兵 | ALL 連同付 メイ |
| ★ | 新豪血寺一族 闘婚 | 2,040,700 | マッキ先生に超感謝!! 代打ちさきお | ALL 連なし 同なし 対戦台 クララ |
| 3 | ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプB) | 237,087,074 | カクゴ～対子地獄たち～HAM | ALL 2個 |
| 4 | ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプB) | 227,207,643 | アホか!「失敗は失敗の元」じゃん!? HAM | 2-4 |
| 5 | 怒首領蜂大往生 (タイプA) | 1,646,524,800 | おとこ汁に先駆けて、2周ALL!! M-1号 | 2周ALL EX強化 残×2 B×0 PS2版で練習した成果どえっす |

## アミューズメントスタジアム豊中
大阪府豊中市玉井町1-1-1 205号 ☎06-6857-5700

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | 1941 (2P連付) | 17,525,000 | 3ヶ月ぶりの再会 (2プレイ目) | ALL 同時プレイ |
| 2 | 新豪血寺一族 闘婚 | 1,639,800 | ぶち強いWILLARD | ALL 同付 クララ |
| 3 | ギルティギア イグゼクス #RELOAD | 2,550,500 | ポリン (クソゲーマニア) | 9人目 M.O.Mモード |
| 4 | ビッグトーナメントゴルフ | -18 | なぞのおやぢ | ALL |
| 5 | ストライカーズ1945Ⅱ (フォッケウルフ) | 1,466,800 | ベッドこわれた | 2-1 |

## ゲームランド おにごっこ
三重県松阪市日野町12 ベルタウン2F ☎0598-21-1211

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 新豪血寺一族 闘婚 | 1,004,000 | BEE | ALL クララ |
| 2 | ギターフリークス 9thMIX | 154,294,650 | ALL | ノンストップ STARSコース |
| 3 | ドラムマニア 8thMIX | 472,085,000 | MO84 | ノンストップオーダー |
| ★ | 頭文字D Ver.2 (赤城下り) | 2'13"842 | たくら | DRY FD3SⅥ型 |
| ★ | 頭文字D Ver.2 (秋名下り) | 2'45"900 | ストーン@カプ名「すっとんヨ」 | カプチーノ |

## モンキーハウス本館
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0052

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA) | 279,879,724 | G.M.C..Z. | ALL |
| 2 | ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプB) | 150,523,698 | S.N | 2-4 |
| 3 | 怒首領蜂大往生 (タイプA) | 561,199,910 | S.N | 2-4 |
| ★ | ゲイングランド (1P) | 31,833,425 | ゼルナム族2号 | ALL 連付 |
| ★ | ブレイジングスター (DINO-246) | 63,864,620 | 全然足りません.Z. | ALL 連同付 |

## ジャスコ川西店三栄プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16 ☎0727-59-7464

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002 | 714,100 | トヨカズ | ALL アテナ・メイ・リー・マリー |
| 2 | ギルティギア イグゼクス #RELOAD | 4,937,200 | 1OIN | ALL ロボカイ |
| 3 | ギルティギア イグゼクス #RELOAD | 3,796,900 | T.D久保田 | ALL ディズィー |
| 4 | ギルティギア イグゼクス #RELOAD | 2,625,100 | T.D久保田 クリアのみ | ALL ミリア |
| 5 | ギルティギア イグゼクス #RELOAD | 2,594,400 | T.D久保田 クリアのみ | ALL エディ |

## アミュージアム草津店
滋賀県栗東市小柿7-8-8 テイサンクスエア内 ☎077-554-3457

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | ザ・警察官2 全国大追跡スペシャル | 6'46"766 | 6分台出すの夢でした @D.Y | ALL 特殊急襲部隊 |
| 2 | ポップンミュージック9 (ダンサー) | 393,139 | AFRO | ALL |
| 3 | Gダライアス (ニュー) | 35,564,790 | N.Kジョニー | ALL |
| 4 | ポップンミュージック9 (アッパー) | 395,210 | AFRO | ALL |
| 5 | DDR EXTREME | 282,747,525 | N∀OKI @頭痛餅 | MAX300, PARANOIA, survivor bag 以上3曲の合計(エキストラステージは含まず) |

## PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ
佐賀県伊万里市浜町5番街 エル・アスカビル2F ☎0955-23-2895

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳4 (ニーナ) | 4'01"61 | Mr-AZX | ALL |
| 2 | 怒首領蜂Ⅱ | 247,469,630 | Mr-KEY | ○B |
| 3 | ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002 | 694,300 | Mr-IFAO | ALL |
| 4 | ブレイジングスター | 11,885,990 | Mr-GO-HIRAI | S-6 B |
| 5 | 蒼天龍 | 447,400 | Ms-NAO | ALL |

## ゲームストリート ミルカトル加納店
和歌山県和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 怒首領蜂大往生 ブラックレーベル | 1,225,541,940 | OGU @おにぎりワショーイ♪ | |
| 2 | 闘幻狂 | 26,369,600 | DAME @駄目な奴は駄目 | 呉品 |
| 3 | ギターフリークス 9thMIX | 317,796,000 | RRR @やるなら来い!ワショーイ! | スタンダード |
| 4 | ドラムマニア 8thMIX | 272,065,800 | ALL @まだまだこれから! | スタンダード |
| 5 | ギルティギア イグゼクス #RELOAD | 3,314,400 | RES | ジョニー/ノーマルモード |

## GAME's MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | 闘幻狂 | 30,182,300 | 撃郎 | ALL 葛天雷 |
| 2 | 新豪血寺一族 闘婚 | 1,358,600 | ひょっとして運ゲー? KFI-FUJ | ALL お梅 |
| 3 | 怒首領蜂大往生 (タイプA) | 448,592,940 | 祝！家庭用発売!! | 2-5 EX強化 |
| 4 | 怒首領蜂大往生 (タイプB) | 703,651,020 | AC版もよろしくね | 2-5 EX強化 |
| ★ | フェリオス (イージー) | 864,720 | TEN | ALL 連付 合格 |

## ゲームスポット大橋
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1～3F ☎095-845-9619

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2 | 2,619,859 | ハウステンボス同好会 | ALL Cグルーヴ アテナ・キャミィ |
| 2 | ソウルキャリバーⅡ | 5'05"90 | ASULT | ALL エクストリーム |
| 3 | 新豪血寺一族 闘婚 | 518,500 | 健太郎 | ALL クララ |
| 4 | バーチャファイター4 エボリューション | 3'34"08 | BIG★BURN | ALL アキラ |
| 5 | バトルサーキット (サイバーブルー) | 14,884,100 | OHW様 | ALL |

## ゲームスポット ハロウイン
島根県出雲市渡橋町1211 ☎0853-23-0731

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ビートマニアⅡDX 8thstyle(フィール) | 4,868 | 本部長やりました! NHK | HS3 1曲目A |
| 2 | ビートマニアⅡDX 8thstyle(ユーロビート) | 6,790 | 藤原1024と共にNHK | HS3 3曲目A |
| 3 | ビートマニアⅡDX 8thstyle(ナイト) | 6,115 | 実は世界のNHK | HS3 |
| 4 | ビートマニアⅡDX 8thstyle(パーティー) | 6,619 | 実は微妙なNHK | HS3 |
| 5 | バーチャストライカー2002 | +37 | HRO | 得点37 失点0 フランス |

## チャレンジャーアババ天神橋店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA) | 359,637,374 | D.I | ALL 1周2.13億 残2 |
| ★ | ヴァンパイアセイバー (デミトリ) | 1,602,400 | ROK | ALL P×3 連同付 |
| ★ | 19XX (震電) | 20,358,300 | HPN.-恋愛リボン tru.ten.on | ALL 6面100% 連付 |
| ★ | ソニックウィングス3 (ブラスターキートン) | 3,954,900 | 木村 賢姫 | 2周ALL 連付 |
| 5 | スノーブラザーズ | 2,683,850 | 1秒で10点 | ALL 残×0 |

ゲー事典
■GAME'SMILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/■GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/■アミパラ2000 http://www.amipara.co.jp/
■ミルカトル加納店 http://www8.ocn.ne.jp/˜millequa/top.htm■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://www.synapse.ne.jp/˜taku/hurricane.htm

**●GAME'S MILK(京都府)**
ZTT氏、ご来店ありがとうございます。また お時間のあるときに、ゆっくりしていってください。 BY Ⓢ

**●アババ天心橋店(大阪府)**
スコア、タイムアタック以外のレンタルは、ご遠慮お願いします。FCM氏、ご来店ありがとうございます。

**●ゲームプラザキューティ(大阪府)**
50円2クレジットの台数も増えているので、どんどん遊びに来てね。特にシューティングが多いです。

**●三栄プレイランド(兵庫県)**
『GGXX #RELOAD』が、好評稼働中です。お友達を誘って遊びに来てくださいね。ハイスコアラーの方々のご来店も、お待ちしております。

**●ミルカトル加納店(和歌山県)**
いよいよ蒸し暑くなってくる6月。暑さに負けず、頑張っていきましょう! 6月といえば、アノ音ゲーの最新作がネットとカードを引っさげ大登場。ご期待ください。

**●ゲームスポットハロウィン(島根県)**
『ギターフリークス』『ドラムマニア』の新作を入荷しました。『GGXX #RELOAD』もいい感じで盛り上がってます。

**●アミパラ2000(広島県)**
『タイムクライシス3』や『式神の城Ⅱ』など、新作を続々と入荷しています!! また、『オーバルアリーナ』などの大型メダル機、新作パチスロも入荷致しますので、ぜひご来店ください。

**●えの木(高知県)**
ルーダーKOL氏、はるばる遠方からのご来店ありがとうございます。まさかご本人だったとは(笑)。高知県は僻地なので、遠方者の方の小さな繋がりなどでも、大変うれしいものです。 BY 常連一同

**●プレイシティ中央町店(鹿児島県)**
月に一回は、『GGXX』の大会を開催します。また、今後は『ビートマニアⅡDX』や『ポップンミュージック9』の大会も予定しております。これから夏に向け、さらにお客様が楽しんでいただけるように、従業員一同頑張ります。ぜひ、遊びに来てくださいね。

**●ジョイBOX(沖縄県)**
『ソウルキャリバーⅡ』のランキングバトルを予定しています。その際には、HPにて告知させていただきますのでよろしくお願いします。

## ジョイBOX
沖縄県那覇市首里儀保町3-16 ☎098-886-9429

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | パカパカパッション | 1,306,670 | 芹 | 97%→97%→97%→97% |
| 2 | ミスタードリラーグレート(宇宙) | 4,624,915 | H.S | 4225m 25'50"38 |
| 3 | ミスタードリラーグレート(インド) | 648,895 | RE. | タイゾウ 3'28"01 |
| 4 | ミスタードリラーグレート(アメリカ) | 1,062,945 | HIB | タイゾウ 7'00"58 |
| 5 | ミスタードリラーグレート(エジプト) | 1,990,060 | RE. | プチ 11'54"24 |

## 電脳遊園地 ハリケーン鹿屋店
鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1F ☎0994-41-4188

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ギガウイング(カーマイン) | 117兆1425億9362万6490 | RGV | ALL |
| 2 | ギガウイング(カーマイン) | 110兆1151億6846万7430 | S.T | ALL |
| 3 | ギガウイング(カーマイン) | 91兆9519億0924万6280 | S.O | ALL |
| 4 | ギガウイング(カーマイン) | 54兆6994億6044万4290 | D.D.D. | St.7 |
| 5 | ギガウイング(カーマイン) | 27兆6946億6313万6260 | MGD-T.T | St.7 |

## ゲームプラザショールーム&SPOLA九品寺合同集計
熊本県熊本市黒髪5-4-62(ゲームプラザショールーム) 熊本県九品寺5-10-15(スポラ九品寺) ☎096-372-5700

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 怒首領蜂大往生(タイプB) | 257,624,760 | そこの紅白っ!! | 2-3 EX強化 |
| 2 | バトルガレッガ(ノーマルキャラ) | 11,969,080 | どんぐりす 8キャラクリア達成 | ALL 5面 857万 3号機 |
| 3 | バトルガレッガ(ノーマルキャラ) | 10,320,790 | rgn | ALL 5面 830万 4号機 |
| 4 | 上海 ~昇龍再臨~(パンダモニアム~陰と陽~) | 690 | 9BO | ALL |
| 5 | 上海 ~昇龍再臨~(陰と陽) | 3,120 | 9BO | ? |

## 『集計再開タイトルについてのお知らせ』

過去に永久パターンなどを理由にハイスコア集計が打ち切られたタイトルの中で、実は永久パターンが実際には実現不可能なものがいくつか発覚してきています。そこで今秋をめどにそれらのタイトルの集計を再開する予定です。そこで「これは永パじゃないのでは?」、「~という理由で集計が可能なのではないか?」などの意見を募集します。オールドゲームのハイスコア集計をより良くするために、皆さまのご協力をお願い致します。応募は下記のメールアドレスまでお願いします。
■あて先 hi_score@arcadiamagazine.com

## ゲームインナハⅡ
沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX(シングル・連邦) | 20,035 | ムシャ | ALL ガンダム ニュータイプS |
| 2 | 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX(シングル・ジオン) | 18,247 | ケン | ALL シャアゲルググ タイプA |
| 3 | 鉄拳4(ロウ) | 3'30"80 | S.O | |
| 4 | 鉄拳4(コンボット) | 4'13"51 | W.T | |
| 5 | 鉄拳4(クリスティ) | 4'31"66 | T.T | |

## プレイシティ中央町店
鹿児島県鹿児島市中央町34-10 ☎099-252-8884

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バトルギア3(超初級逆走) | 2'17"619 | JOHNY | RX-7 TWIN TURBO |
| 2 | バトルギア3(初級逆走) | 2'07"035 | ANDY店長 | RX-7 TWIN TURBO |
| ★ | バトルギア3(上級順走) | 3'25"528 | ANDY店長 | インプレッサ S202 Sti version[GDB] |
| 4 | バトルギア3(上級逆走) | 3'25"622 | ANDY店長 | インプレッサ S202 Sti version[GDB] |
| 5 | ポップンミュージック9 | 99,721 | HIRO | オキナワ REMIX(ハイパー) |

## 当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

ハイスコア 募集 集計店

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先(住所・TEL・FAX・E-mailアドレス)○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

あて先
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部 「ハイスコア掲載店希望」係

**次回集計**
(アルカディア8月号掲載)は
2003年
**6月15日(日)**
までに出されたスコアで、
6月18日(水)
当日消印まで有効です。

## ハイスコアの問い合わせは E-Mail、FAXをご利用ください

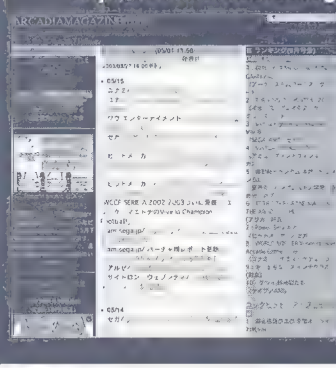
現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

**■E-Mailでのお問い合わせに関して**
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(subject)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

**■FAXでのお問い合わせに関して**
問い合わせFAX番号
03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

## ARCADIAMAGAZINE.com
Coin Operated VideoGame Magazine "ARCADIA" Official HomePage
http://www.arcadiamagazine.com/



アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。


ゲー事典
■ゲームプラザキューティー http://www.rinku.zaq.ne.jp/bkawf208/■モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml■遊道楽箱崎店 http://www02.so-net.ne.jp/~tobby/top html
■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/■プレイシティ中央町店 http://isweb38.infoseek.co.jp/play/playcity/

# CLOSE UP!
# HI-SCORE SCENE

## 12th chapter 最終スコア一覧表その6

決して妥協せず、常に己の限界に挑戦し続けるハイスコアラーたち。そんな彼らが織りなす熱いハイスコア争い。常にトップをひた走る者。いつも僅差に泣く者。集計のたびにトップが入れ替わるタイトル。確かにそこにはさまざまなドラマがあるのだ。君にもそんなワンシーンを感じてほしい。

### 1992年に集計開始したタイトル（前編）

| ゲームタイトル | 部門 | スコア | 備考&ルール |
|---|---|---|---|
| F-1グランプリ | Aコース | 6'02"972 | コース別にタイムで集計。 |
| | Bコース | 6'52"693 | |
| | Cコース | 7'00"932 | |
| | Dコース | 7'38"752 | |
| スラッシュラリー | パリ・ダカ | 3'01"24 | 部門別で集計。 |
| | WRC | 100 | |
| はちゃめちゃファイター | 連付き | 99、525、650（4周目6面） | 連射別にスコアで集計。1億点＋αまで集計予定、それまでは面数優先。 |
| | 連無し | 73、518、500（3周目7面） | |
| タンブルポップ | | 1,719,400 | スコアで集計。 |
| キャプテンコマンドー | ジェネティー | 354,460 | キャラ別にスコアで集計。 |
| | キャプテン | 324,810 | |
| | 翔 | 342,290 | |
| | フーバー | 348,500 | |
| サンセットライダーズ | 連付き | 1,085,230 | 連射別にスコアで集計。 |
| | 連無し | 1,084,930 | |
| タイムトラベラー | | 2,132,800 | スコアで集計。 |
| 餓狼伝説 | ジョー・東　連付き | 4,640,000 | キャラ別にスコアで集計、ジョー・東のみ連射別にスコアで集計。 |
| | ジョー・東　連無し | 1,047,300 | |
| | テリー・ボガード | 1,188,700 | |
| | アンディ・ボガード | 833,700 | |
| サンダーブラスター | 連付き | 9,999,900 | 連射別でにスコアで集計。カンストのため打ち切り。 |
| | 連無し | 9,999,900 | |
| ゴークス | | 2,253,790 | スコアで集計。 |
| メタルブラック | 連付き | 702,820 | 連射別にスコアで集計。 |
| | 連無し | 648,730 | |
| タンクフォース | 連付き | 記録無し | 連射別にスコアで集計。連付きは連無しのスコアを上回っていないため記録無し。 |
| | 連無し | 1,210,200 | |

今回は1992年前半の最終スコアを紹介。オールドゲームによく見られる部門別【連付き】【連無し】が生まれた理由と、その存在意義について解説しよう。

#### 連付き、連無し

今回の表で目に付くのが、連射装置の有無で部門を分けて集計をする、いわゆる【連付き】、【連無し】集計の文字だ。

【連付き】、【連無し】という部門別の集計方法は現在では廃止されているが、この当時はソフト自体にフルオート連射が組み込まれているタイトルは数えるほどしかなかった。

仮に組み込まれていても、自分の指でボタンを連打した方がまだマシという、ほとんど役に立っていないものが多かったのも事実だ。

ハイスコア争いも連射装置などが装備された店舗同士の争いが主流で、連射装置付きの筐体でプレイするために集計店へ遠征するというのが当たり前の状況だったのだ。

そのような状況から、連射装置が普及していない、一部の都市部以外のプレイヤーにも、広くハイスコア争いに参加してもらいたいという気持ちから、この連射別集計はスタートした。

しかし、ゲームによっては表を見てもらえば分かる通り、【連付き】、【連無し】の点数差がほとんど無いどころか、【連無し】【連付き】共にカンストしているものまである。これらのタイトルに関しては、今となっては連射別集計にそれほどの意味を感じないというのが正直な感想だ。

#### そして現在

近年は発売されるシューティングゲームには、最速のフルオート連射機能がデフォルトで付いていることが多い。そのゲームが入荷していれば、だれでもどこでも(例えばボーリング場のゲームコーナーの筐体でさえ)連射の恩恵にあずかることができる。

ハイスコア集計店などのごく一部のロケーション以外でプレイしているプレイヤーにも、同じ条件が与えられているのは十年前では考えられなかったことだ。近年、現実にこの状況が地方でハイスコアを狙うプレイヤー数を増やしている一因であることを、さまざまなタイトルで感じる。

フルオート連射機能搭載という英断を下したメーカーに、そしてフルオート連射肯定の意見を主張した先人たちに感謝しつつ、今後の作品にも連射機能が付いていることを切に希望する。

| ゲームタイトル | 部門 | スコア | 備考&ルール |
|---|---|---|---|
| アラビアンファイト | シンバット | 79,990 | キャラ別にスコアで集計。 |
| | ラマーヤ | 32,390 | |
| | ゴルドー | 29,960 | |
| | ダッタ | 40,910 | |
| ヘクシオン | ノーマル | 160ライン | ノーマル、ロング、ビッグは1000万点＋α達成時の最短ライン集計。スラッシュは100万点＋αまで集計し、その後最短ライン集計を予定しているが、未だ100万点＋αは達成されていない。 |
| | ロング | 834ライン | |
| | ビッグ | 148ライン | |
| | スラッシュ | 430,246 | |
| スティールガンナー2 | | 309,550 | スコアで集計。 |
| ラストリゾート | 連付き | 859,000 | 連射別にスコアで集計。 |
| | 連無し | 832,900 | |
| フーピー | | 73,406,690 | スコアで集計。 |
| サッカブロール | | ALLクリア | ALLクリアで統一。 |
| グランプリスター | モナコ | 4'29"76 | コース別にタイムで集計。 |
| | ドイツ | 4'29"86 | |
| | 日本 | 4'33"86 | |
| ストリートファイターⅡダッシュ | ダルシム | 1,584,300 | ダルシム以外のキャラは永久パターン発覚のため打ち切り。 |
| サボテンボンバーズ | | 99,999,999 | カンストのため打ち切り。 |
| ブレイゾン | 連付き | 4,761,300 | 連射別にスコアで集計。 |
| | 連無し | 4,646,100 | |
| 64番街 | | 1,969,800 | スコアで集計。 |
| クイズ迷探偵ネオ&ジオ | シナリオ1 | 195,000 | コース別にスコアで集計。 |
| | シナリオ2 | 176,500 | |
| ミューティションネイション | 連付き | 3,220,000 | 連射別にスコアで集計。 |
| | 連無し | 3,212,300 | |
| ギャラクティックストーム | | 13,384,200 | スコアで集計。 |
| ライオットシティ | | 2,385,450 | スコアで集計。 |

| ゲームタイトル | 部門 | スコア | 備考&ルール |
|---|---|---|---|
| F-1エキゾーストノート | MT | 47"21 | ドライバーズポイント200必須の上、ラップタイムで集計。 |
| | AT | 49"03 | |
| ブリルラ | | 509,580 | スコアで集計。 |
| クイズ廊下に立ってなさい | | 481,200 | スコアで集計。 |
| ソルバルウ | 連付き | 776,730 | 連射別にスコアで集計。 |
| | 連無し | 555,460 | |
| セルフィーナ | | 12,556,300 | スコアで集計。 |
| ナイツオブザラウンド | ランスロット | 700,110 | キャラ別にスコアで集計。 |
| | アーサー | 701,890 | |
| | パーシバル | 693,800 | |
| ウルフファング | | 全コース集計打ち切り | 永久パターン発覚のため打ち切り。 |
| マジカルクリスタル | | 1,011,786 | スコアで集計。 |
| クイズ合衆国Q&Q | | 1,999,900 | カンストのため打ち切り。 |
| シュトラール | | 999,999 | カンストのため打ち切り。 |
| コズモギャングザビデオ | | 26,058,140 | スコアで集計。 |
| ソニックウイングス | F-18 | 1,497,600 | 機体別にスコアで集計。 |
| | F-14 | 1,726,700 | |
| | FSX | 1,448,700 | |
| | F-15 | 1,504,700 | |
| | AV-8 | 1,629,800 | |
| | IDS | 1,569,600 | |
| | AJ-37 | 1,638,200 | |
| | JAS-39 | 1,604,400 | |
| クイズ地球防衛軍 | | 1,158,600 | スコアで集計。 |
| レジオネア | アルフレッド | 3,177,900 | キャラ別にスコアで集計。 |
| | クリス | 3,352,400 | |
| | フランク | 3,438,200 | |

## RULES
## 最新ゲームのルールと依存ゲームの追加・変更ルール

〈5月19日以降（6月15日締め切り分）から追加・変更されるゲーム別ルール〉

●**ボーダーダウン**……【スコア】の1部門で集計します。

●**バーチャコップ3**……【スコア】の1部門で集計します。

●**ギターフリークス9thMIX**……【スタンダード】の1部門で集計します。※カードの使用は問いません。

●**ドラムマニア8thMIX**……【スタンダード】の1部門で集計します。※カードの使用は問いません。

●**式神の城Ⅱ**……【玖珂 光太郎、結城小夜、金大正、ふみこO・V、日向玄乃丈、ロジャー・サスケ、ニーギ・ゴージャスブルー】と【2P同時プレイ】の計8部門で集計します。

●**青春クイズ カラフルハイスクール**……【運命のハート数】の1部門で集計します。

●**闘幻狂 ロード オブ ザ ソード**……キャラ別の【朱星寒、上官瑾、呉品、熊千千、黄荷、葛天雷】の6部門で集計します。

●**ギルティギア イグゼクス #RELOAD ザ ミッドナイトカーニバル**……部門別集計をせず【スコア】で集計します。※モード、使用キャラなどは問いません。

●**新紫血寺一族 闘婚～Matrimelee～**……部門別集計をせず【スコア】で集計します。※モード、使用キャラなどは問いません。

●**タイムクライシス3**……【一人プレイ、二人同時プレイ】の2部門で集計します。一人プレイ時の1P側、2P側どちらでプレイするかは問いません。

●**クレイジータクシー ハイローラー**……【ウエストコースト、グリッターオアシス、スモールアップル】の3部門で集計します。使用キャラは問いません。

# アルカディア 読者プレゼント

## セガ様ご提供




うっとうしい季節にはジョイポリス！ スカッと爽快なゲームをやろう！

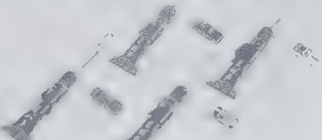
**5** ジョイポリスパスポート 5組10名様



全国オンラインになってますます人気の「MJ」特製ストラップを30名様にプレゼント！

**6** 「セガ四人打ち麻雀MJ」ストラップ 30名様

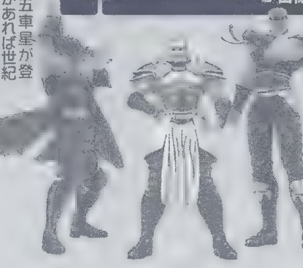
不朽の刑事ドラマ西武警察がストラップとなって蘇る！



**7** 西部警察 携帯ストラップ 4本セットで3名様

**4** 北斗の拳 コレクションフィギュア ～南斗五車星編～ 3名様

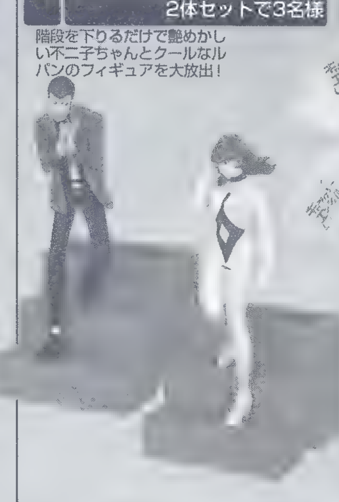
ついに南斗五車星が登場！ これがあれば世紀末を生きていけるぜ。（今は2003年ですが……）



## バンプレスト様ご提供

**1** ルパン三世 DXオンザステップフィギュア 2体セットで3名様

階段を下りるだけで艶めかしい不二子ちゃんとクールなルパンのフィギュアを大放出！





**2** ギャラクシーエンジェル 描き起こし扇子 4本セットで3名様

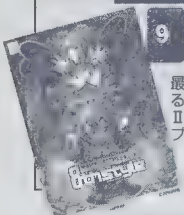
かわいいギャラクシーエンジェルの風を感じる季節になってきましたよ！



先月号に引き続き今回はフリーダムガンダムのフルウェポンセットを3名様にプレゼント！

**3** 機動戦士ガンダムSEED フリーダムガンダム フルウェポンセット 3名様

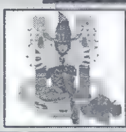
## コナミマーケティング様ご提供



**9** 「beatmania ⅡDX8th style」販促用ポスター 5名様

最新シリーズでノリノリになる予定の君に、「beratmania ⅡDX 8th style」ポスターをプレゼント！

## スタージャム様ご提供

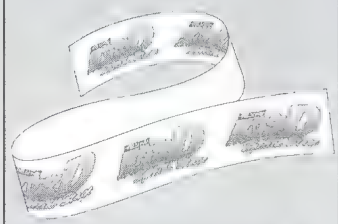


この「GGXX」サントラCDに、A.S.H.のメンバーがサインしてくれます！

**8** A.S.H.サイン入り「GGXX」サントラCD 3名様

## ロジクール様ご提供

「頭文字D」の家庭用に合わせ、ロジクール社から「頭文字D」専用に「GT FORCE」が発売されるので、今のうちに予約してね!!



**15** 「頭文字Dロゴ入りガムテープ（デスマッチ）風」ステッカー 3名様

## エンターブレイン提供

闘劇の熱闘・名勝負をぎっしりと詰め込んだDVD。その第一弾はカプコン編だ！



**14** 闘劇DVD SUPER BATTLE DVD TRILOGY DISC1 3名様

## コナミミュージック様ご提供

**12** パーキッツサイン入りポラロイド 3名様

新譜が楽しみなパーキッツの直筆サイン入りポラをプレゼント!!

**13** パーキッツサイン入りフリスビー 5名様

ポップンライブ3でパーキッツが投げたフリスビー（と同じモノ）にパーキッツのサインを入れてFor you！

## ナムコ様ご提供

**10** 太鼓の達人Ⅲ オリジナル携帯ストラップ 5名様



着信音が鳴ると何故か太鼓をたたきたくなる携帯ストラップだ！

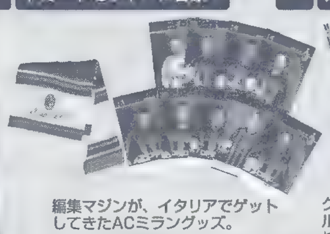


梅雨の時期だけどナンジャなら気にすることなく遊べる！

**11** ナンジャタウン パスポート 5組10名様

## 編集部提供

**18** ACミランマフラー＆ポストカードセット 2名様



編集マジンが、イタリアでゲットしてきたACミラングッズ。

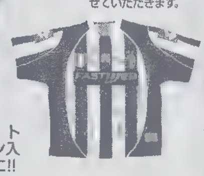
**17** 「WCCF」サイン入り選手カード 5名様



クレスポ、ディ・ビアッジョ、トルド、オカン、エムレのサイン入りカードを、それぞれ1名様に!! 欲しいカード名を書いてね！

**16** セリエAサイン入りユニフォーム 1名様

※このプレゼントのみ、応募の締め切りを2003年6月13日(金)当日消印有効とさせていただきます。

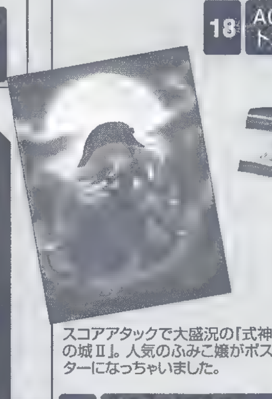


ユーベ、インテル、ミラン、ローマのうち、最も応募が多かったユニフォームを、そのチームに応募した人の中から抽選でプレゼント！ ハガキの自由欄に、チーム名を書いて送ってね。

**20** ゲームキューブ 1名様



アーケードゲームも続々とリリースされるGCが当たる!?



スコアアタックで大盛況の「式神の城Ⅱ」。人気のふみこ嬢がポスターになっちゃいました。

**21** 折り目無しポスター 10名様



雨の日、電車に乗ると憂鬱だけどこれがあれば、楽しいぞ！

**19** ゲームボーイアドバンスSP 4名様

---

**締切**
**2003年6月25日(水)**
**当日消印有効**

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて奮ってご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数いた場合は抽選の上当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。
※商品の発送は、締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

# ARCADIA 次号予告

次号8月号 No.39は

**6月30日（月）発売予定**

予価650円

B2判ポスター付

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

**衝撃の発表から数カ月……その話題の格闘ゲームに迫る！**



新作

## SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS
（プレイモア）

## アヴァロンの鍵
（ヒットメーカー／セガ）

## ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003
（ヒットメーカー／セガ）

## beatmaniaⅡDX 9thstyle
（コナミ／コナミマーケティング）

## F-ZERO AX
（アミューズメントヴィジョン／セガ　監修：任天堂）

掲載タイトル

ドラゴントレジャー（オーバーワークス・セガメカトロ研究開発部／セガ）／ギルティギア イグゼクス #RELOAD（アークシステムワークス／サミー）／式神の城Ⅱ（アルファ・システム／タイトー）メタルスラッグ5（プレイモア）／ポチッとにゃ～（アイキ／タイトー）／GUITARFREAKS 9th MIX（コナミ／コナミマーケティング）／drummania 8th MIX（コナミ／コナミマーケティング）／ボーダーダウン（グレフ）／ポップンミュージック9&ee'MALL（コナミ／コナミマーケティング）／タイムクライシス3（ナムコ）／バーチャコップ3（SEGA-AM2／セガ）／バトルギア3（タイトー）／闘幻狂 ロード オブ ザ ソード（IGS／AMI）／バーチャファイター4 エボリューション（SEGA-AM2／セガ）ほか



# 投稿募集

## 各コーナーへのメールでの投稿あて先

### 連載コーナーへの投稿

- ■アフロ文字ネタ投稿 afro@arcadiamagazine.com
- ■アフロイラスト投稿 afro_cg@arcadiamagazine.com
- ■ハイスコア全国集計 hi_score@arcadiamagazine.com
- ■ジャンク新聞 junk@arcadiamagazine.com
- ■まじかる猛者通信 mosa@arcadiamagazine.com
- ■ゲーパロ館 dohjin@arcadiamagazine.com
- ■ゲーマー用語の基礎知識 script@arcadiamagazine.com
- ■ニュースクリップ news@arcadiamagazine.com
- ■アーケーダー・ネオ arcader@arcadiamagazine.com
- ■ビート・レイジングⅡDX raizing@arcadiamagajzine.com
- ■イベントリスト、ゲーセンMAP、オールドゲームのあるお店、アルカディアクーポン、その他店舗に関する募集宛先 location@arcadiamagazine.com

### タイトル支援コーナーへの投稿

- ■ギルティギア イグゼクス「アソシエイション イグゼクス」 sp_ggx@arcadiamagazine.com
- ■KOF投稿「KOFッ子キングダム」 sp_kof@arcadiamagazine.com
- ■バーチャファイター4 エボリューション「バチャっ子インフィニティ エボリューション」 vf4@arcadiamagazine.com

### 特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合せは……

- ■その他のコーナー宛投稿はこちら post@arcadiamagazine.com
- ■アルカディアに関する問い合わせはこちら info@arcadiamagazine.com
- ■WWW管理者宛はこちら webmaster@arcadiamagazine.com

## すべてのあて先は……

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
**株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係**

たくさんの投稿お待ちしています。
7月号（No.38　6月30日発売号）への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

## 投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー＆モノクロ（4色/1色）イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでない限り、何でもアリです。複数のコーナーにまとめて投稿する場合、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただけると助かります。詳しくは、アルカディア フロンティアーズまたはARCADIAMAGAZINE.COMの投稿規定を参考にしてください。

## 各コーナーへの投稿締め切りは……

- 9月号（NO.40 8/30） **6月18日（水）必着**
- 10月号（NO.41 9/30） **7月18日（金）必着**

# 編集後記

**テーマ：「気分が暗くなったときは、このゲームをオススメ！」**

●個人的に気分をすっきりさせたいときは、やはりドライブゲームかな。直線をベタ踏みのままハンドルを切らずにコーナーに突っ込んで大クラッシュ。普段はできないゲームならではの醍醐味だからね。（猿渡）

●「わくわく7」なんてどうよ？　元気なキャラでスカッとな。もしくは、じめっとした怪物をなぎ倒す爽快アクション「ナイトスラッシャーズ」でグバシャと一発。でも、設置店を探してる間に梅雨が明けちゃうか？（霜）

●セガのゲームには、スコーンと抜けるようなテイストがあって、こんな季節にプレイするのにはうってつけ。最高に「スコ抜け」していると思うのは、「デイトナUSA」。フロリダの風を感じるぜ。（杉田）

●「タイムクライシス3」でしょう。バッサバッサと悪人を斬り(?)捨てるガンアクションは、爽快で良いですねえ。あとは、にくいあんちくしょうを思い浮かべながら「太鼓の達人」をやるのも吉。（マッスル北裏）

●シャー！　51cm釣りました！　小さいクエみたいでした！　ということで、ゲットバスの続編をぜひアーケードで出してください!!　バコバコ釣れるので、ストレス解消できます！（itakyo@八郎潟）

●気分が暗くなったときにオススメしたいゲーム……それは「鉄拳タッグトーナメント」！　プレイスタイルが極まっている人と対戦すると、暗いのを通り越して、清々しい気分になれるYO!!（マジン）

●最近凹んだときはヒキコモリ気味でゲーセン行かないことが多いんですが、そんな気分のときに遊ぶなら「普段はやらないゲーム」でしょうか。結果の善しあしがよく分かるゲームは凹む率高いんで（河野）

●なごみ系の生物でイキます「コダル」「イブン」「ぴのふ」「ナナ」「イトカツ」「ブチ」「ウオヲ」「蝶蝶」とか。最近は「ロジャー」「グレーター招き猫」「ワンブルちゃん」とかもイイね。そして「ロボカイ」。（でも「虹色町」　&ぅ）

●拙僧はその時、夢中になっているゲームしか目に入らなくなってしまう。今なら「VF4EVO」一択状態。むしろバーチャローになったりして。客観的に挙げるなら「ギャラガ」がオススメかな。（少林寺まこっぴぃ）

●やっぱガンシューでしょ！　それも「タイムクライシス2」がイイネ!!　ぬるいガンシューターであるオレにもほど良くに遊ばせてくれる難易度と、トリガーを引いたときのガンコンの感触がそう快感バッグン！（おじゃ）

●気分が暗くなったら体を動かせ！　ということで、ポップンでたたき、DDRで踏み、ドラムもたたき、ギターを弾く。最後はDMXで踊り狂う。コレで気分はスッキリ爽快……かな？（MADあっくぬBLAST）

●そんなときは、「天地を喰らうII 赤壁の戦い」。棍棒によって肉片と化す敵兵！　正史では語り尽くせなかった本物の三国志がここに……（マジ？）。でもマッチョな敵兵に囲まれるとストレスたまります。（ブルタル）

●気が滅入った時は、友達と一緒に楽しめるゲームを推奨！　「#RELOAD」が自分のお薦めです。知人の「ファウスト」使いに勝利できると最高なんですが……無理！（メイ式イルカ☆ハメ研究中の田口会長）

●古人曰く、後悔とは後で悔いること。爽快とはスカッとさわやかなこと。憂いを吹き飛ばすにはレースゲームでスカッと一発、こうスカッと……。そういえば結局移植されなかったなぁ、スカッドレース。（勝田）


## STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　松本 秀寿
■編集長　猿渡 雅史
■アートディレクター　大里 浩二（THINKS NEO）
■デスク　霜田 和人　杉田 哲朗
■編集スタッフ　北裏 裕章／伊丹 恭／鈴木 宏昌／河野 淳一／安藤 慶祐／高橋 誠／小沢 正／飯塚 晃司／砂田 秀幸／五藤 俊次／勝田 周
■編集協力（五十音順）　赤男／アストロ／石黒 憲一／伊勢猫／H.L／MVP／OYZ／K／カイゼルちくわ／ギャザ夫／極限堂／闇屋／栗田／GrayZone／京城／ケンちゃん／COSPA／小山 祥之／C・LAN／Joe／庄司 卓／ずるずる／善之字元帥／田渕健康／ちゃっきー／DragonLEE／新丸一／袴田 直樹／バチ／ハメコ。／福田サクテル／三重県の山本さん／ももやん
■デザイン　久保田 シンヤ／野中 郁子／大竹 伸子／山田 由紀子（THINKS NEO）／吉原 美和（THINKS NEO）／斉藤 若子／安井 朋美
■タイトルロゴ&表紙デザイン　Smile Studio（福島 トオル）
■制作協力　藤原 城嗣／株式会社ヘッドルーム
■フォトグラフ　Studio Atom
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井神／闇屋／斎藤コーキ／G=ヒコロウ／ポポしじみ／まるかた／ムドウ／龍輝雅龍
■業務部　青木 孝道
■広告営業　阿部 寿一／幸 宏樹／田山 麻子
■雑誌営業　堂前 秀隆／酒井 朋喜／中村 宣忠


**【お詫びと訂正】**

アルカディア6月号におきまして、以下の誤りがありました。

●P37の「アルカディアニュースフラッシュ」におきまして、「式神の城II」スコアトライアルのインターネットでの受付開始が6月1日となっておりましたが、正しくは5月1日です。
●P149の「ポップンな関係」におきまして、「新堂敦士のサムライ症候群」の回数に間違いがありました。今回の「その26」が正式な回数となります。

関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。


**月刊アルカディア 7月号 [No.038]**
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.038

第5巻 第7号 通巻第38号　平成15年7月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-07

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850(ダイヤルイン)
広告部　03-5433-7214(ダイヤルイン)
WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamagazine.com

■印刷所：凸版印刷株式会社


## 【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必須事項にお答えください。プレゼントの賞品と番号は200ページに掲載されています。
回答欄は記述式になっています。鉛筆ではなくてかまいませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。
はがきの裏面A1とA2の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

**【アルカディア 7月号［No.38］　アンケートの質問事項】**

**Q1.面白かった記事を教えてください（複数回答可）。**※以下の1～74の番号の中から選んでください。
**Q2.つまらなかった記事を教えてください（複数回答可）。**※以下の1～74の番号の中から選んでください。

1 ビートマニアIIDX 9th style
2 目次
3 ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003
4 エス・エヌ・ケイ VS. カプコン SVC カオス
5 MVS大明神
6 アヴァロンの鍵
7 F-ZERO AX
8 ビートマニアIIDX 9th style
9 ビート・レイジングIIDX
10 メタルスラッグ5
11 デジキュート
12 ドラゴントレジャー
13 アーケード ニュース アナライズ
14 アルカディアデータベース
15 日本縦断 ゲームセンターマップ
16 魂を籠める者：コナミマーケティング
17 ギルティギア イグゼクス #RELOAD ザ ミッドナイトカーニバル
18 GGXXアソシエイションXX
19 ギターフリークス 9thMIX & ドラムマニア 8thMIX
20 式神の城II
21 ボーダーダウン
22 タイムクライシス3
23 バーチャコップ3
24 新暴血寺一族 闘婚～マチュリメレー～
25 ケツイ 絆地獄たち
26 バトルギア3
27 闘幻狂 ロード オブ ザ ソード
28 バーチャファイター4 エボリューション Ver.B
29 パチャっ子インフィニティ エボリューション
30 WCCF 2001-2002 Ver.2.0 全カードデータリスト
31 闘劇 爆心地
32 ジャンク新聞
33 ロングランゲームズブースター
34 アーケードゲーム ライブラリー
35 懐古芸夢成り上がり物語 レゲー鉄砲玉
36 オールドゲーム談話室 ぐろけんに聞け！
37 アーケーダー・ネオ
38 ハードウェアミュージアム
39 全国ゲーセンイベント準備会
40 ジョイスティックトゥルーパーズ
41 ポップンミュージック9
42 ee'MALL
43 三味線ブラザーズ
44 セガ 四人打ち麻雀MJ ネットワーク対戦Ver.
45 兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編
46 次世代ゲームの発信地!! LED ZONE
47 ポップンな関係
48 メダル始めてみよう物語
49 プライズワンダーランド
50 コスプレ・プレイスタイル
51 筐体百景
52 闘婚伝説
53 アルカディア フロンティアーズ
54 愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!!
55 設定資料集：式紙の城II
56 新・STEP UP☆列伝 健太's バーチャフルライフ
57 ゲームメーカー・ナウ!!
58 ニューディスクレビュー
59 どんたんどどたん
60 街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
61 まじかる猛者通信
62 パンドラキャラット改
63 アルカディア超推薦 ゲーマー「お気に入り」サイト
64 アルカディアクーポン
65 ハイスコア全国集計
66 プレゼント
67 次号予告・募集記事
68 編集後記

Q7.学校・職業・その他

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 小学生 | 10 | 予備校生 |
| 2 | 中学1年生 | 11 | 大学生 |
| 3 | 中学2年生 | 12 | 大学院生 |
| 4 | 中学3年生 | 13 | 会社員 |
| 5 | 高校1年生 | 14 | 自営業 |
| 6 | 高校2年生 | 15 | 主婦 |
| 7 | 高校3年生 | 16 | フリーター |
| 8 | 短大生 | 17 | 無職 |
| 9 | 専門学校生 | | |

## アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番だ！何より、買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
（1冊650円×年間12冊=7,800円）+（80円［送料］×年間12冊=960円）=8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック（THE KING OF FIGHTERS2001／THE KING OF FIGHTERS2002／ギルティギア イグゼクス／バーチャファイター4／バーチャファイター4エボリューション／鉄拳4／ポップンミュージック）も通信販売で扱っています。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問い合わせいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
アスキーストア
電話：03-3499-9300（土日祝祭日を除く10:00～17:00）
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
定期購読ページ　**http://www.ascii-store.com/**
バックナンバー　**http://www.arcadiamagazine.com/**

| | |
|---|---|
| ゲーム名 | |
| 集計部門（キャラ・コースなど） | |
| スコア（タイム） | |
| 面数 | |
| 難易度 | |
| 備考 | |
| 達成日 | 年　月　日 |

**得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）**

| | | |
|---|---|---|
| ゲームセンター | 名前 | |
| | 電話 | |
| 住所 | | |

| | |
|---|---|
| スコアネーム（最大20文字） | |

**以上のスコアを記録したことを証明します。**

| | |
|---|---|
| 店長 | 印 |

50円切手を
貼ってください

郵　便　は　が　き

154-8528

（受取人）
**（株）エンタープレイン**
東京都世田谷区若林1-18-10

ARCADIA 編集部

ARCADIA No.038

# 全国集計ハイスコア係

## 個人申請用はがき

| フリガナ | | 年　齢 | 性　別 | 血液型 |
|---|---|---|---|---|
| 氏　　名 | | 歳 | 男・女 | 型 |
| 生年月日 | 19　　年　　月　　日 | 電話 | (　　) | |
| 住　　所 | □□□-□□□□　都道府県　市郡区 | | | |
| E-メール アドレス | | 職業 | | |
| 電子メールによる情報などの送付を希望しますか？ | | □はい　□いいえ | | |

ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。

ありがとうございました！


"PlayStation 2" 対応
Logicool
イニシャル
頭文字D
Special Stage
テーブルが無くても、すぐに遊べる
膝に挟んで使えるラップアタッチメント付属
国内未発表
FORCE FEEDBACK
●頭文字D
スペシャルアートBOX
1年間無償保証
同梱特典：頭文字D ロゴ入りガムテープ（デスマッチ）風
※この同梱ガムテープ風ステッカーは、頭文字D原作にて掲載されているガムテープデスマッチをイメージして作られたものです。ロゴ入りステッカーとしてご使用ください。また、実際に本ステアリングホイールで使用することはゲームといえども危険ですので、使用しないようにしてください。さらに、実車で使用することは非常に危険ですので、絶対に使用しないでください。
●同梱特典の写真はイメージですので実物と異なる場合があります。
オープンプライス
6月26日発売
限定商品
Logicool GT FORCE®
ロジクール ジーティーフォース®
頭文字Dバージョン
フォースフィードバックステアリングコントローラ
LPRC-10002
予約特典
頭文字D ストラップ ブラックリミテッド
●GT FORCE頭文字Dバージョンをご予約いただきました方に
特製「頭文字D ストラップ ブラックリミテッド」を商品ご購入時に差し上げます。
●GT FORCE頭文字Dバージョンは、完全限定品ですので予約をオススメします!
*予約特典は数に限りがございます。また一部店舗ではお取扱のない場合がございますので、詳しくは店舗にお問い合わせください。 *予約特典の写真はイメージですので実物と異なる場合があります。
頭文字D Special Stage
アーケード版が好評の「頭文字D Arcafe Stage」が「Special Stage」に進化した!
あの時、あのシーンをプレイヤーが再現!
原作から31話にセレクトした「ストーリーモード」を体験しよう。
発売日：6月26日(木)予定 発売元：株式会社セガ
価 格：6,800円(税別) 開発元：株式会社セガ・ロッソ
株式会社 ロジクール 〒162-0814 東京都新宿区新小川町1-1 飯田橋MFビル カスタマーリレーションセンター TEL 03-5350-6490 FAX 03-3375-6490 E-Mailサポート http://www.logicool.co.jp
※記載されている会社名、商品名は、各社の商標及び登録商標です。※"PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
©しげの秀一／講談社 ©SEGA ROSSO/SEGA, 2003
All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and /or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.
※本パッケージには、[頭文字D Special Stage]は含まれておりません。
※本コントローラは、「GT FORCE」対応ソフトウェアにて使用できます。他の対応ソフトウェアにつきましては、インターネットウェブサイト(www.logicool.co.jp)にてご確認いただきますようお願い申し上げます。
この製品に関する情報・特典などの詳細は、下記のWEBサイトにて随時最新情報を更新予定です。
http://www.logicool.jp/gt_force/main.html

平成15年7月1日発行(毎月1回1日発行) 第4巻 第7号 通巻第38号
●定価650円 本体619円






雑誌11547-07 Printed in Japan 凸版印刷

T1111547070650